**ЭКСКЛЮЗИВ:** ИНТЕРВЬЮ С ИСПОЛНИТЕЛЬНЫМ ПРОДЮСЕРОМ MASS EFFECT 3

#01 январь




№ 1(97) 2012

СТР. 8

# MASS EFFECT 3

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts

СТР. 58

## L.A. NOIRE

ЖИЛ-БЫЛ КОП

СТР. 64

## ANNO 2070

НОВАЯ АТЛАНТИДА

СТР. 42

## 2011: ИГРЫ БОГОВ

РАССТАЁМСЯ ПО-ДОБРОМУ

СТР. 52

## BATMAN: АРКХЕМ СИТИ

КОМИКСЫ – ДЕЛО СЕРЬЁЗНОЕ




ПРИЛОЖЕНИЕ: **НЕЗАВИСИМЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

+

**DVD** С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

СТР. 98

## BLOODLINE CHAMPIONS

**РЕЦЕНЗИИ:** NEED FOR SPEED: THE RUN, SONIC GENERATIONS, STRONGHOLD 3, «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЙНА НА СЕВЕРЕ», ROCHARD

# EDITORIAL




Сериалы Fallout (нового поколения) и Elder Scrolls раз за разом долбили нам эту истину, выводя на периферии зрения: «Вы перегружены и не можете бежать». Современное общество потребления поощряет накопление материальных ценностей, и даже таинство Рождества превратилось в праздник консьюмеризма, которым заправляет ставленник компании Coca-Cola, укравший имя у христианского святого. Остановите сумасшедшую беготню в поисках дорогих подарков. Хоть раз не польститесь на сверхнизкие цены и не купите никому не нужную инди-игру. Вы перегружены.

Вы перегружены, если ваша коллекция дисков занимает всю комнату, торчит из шкафов, хрустит под кроватью и грозит обрушиться на голову. Вы перегружены, если в списке ваших покупок на Steam есть игры, к которым вы не планируете притрагиваться в ближайшие полгода. Вы перегружены, если при каждой попытке поменять свою жизнь к лучшему находите тысячи причин, чтобы этого не делать.

Итальянцы на Новый год выбрасывают из окон домов ненужные вещи; недавно они так избавились от своего премьер-министра. Мы тоже подёргались в этом направлении, принесли в жертву ритуальным урнам бумажки с галочками и очень удивились, что ничего не изменилось.

Мы предлагаем вам пожертвовать более дорогим – отдать игры этого года древним славянским богам. Может быть, они за века забвения и утратили свою силу, но стоит хотя бы попытаться что-то подарить, пусть даже миф современный – мифу старинному. Избавьтесь от лишнего и бегите в будущее! Верьте, оно будет замечательным.

**Илья Ченцов**




# ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ДЕКАБРЕ



## АНДРЕЙ ОКУШКО

Выполняя квесты гильдий, воспитывал в Skyrim смесь вора и ассассина, убивать и красть понарошку понравилось. Боюсь даже представить, сколько мне понадобится времени, чтобы исследовать все возможности The Elder Scrolls V. Ну, и запоем читал найденные по ходу дела книжки – спасибо разработчикам за великолепный мир и развитие истории. Похоже, вопрос игры года для меня решен «на флажке».



## ИГОРЬ ЕРЫШЕВ

На дворе уже декабрь, а погода стоит какая-то сентябрьская. Никакого Новогоднего Настроения, никаких сугробов, лишь слякоть, дожди и снег, оттаивающий на следующий день после выпадения. Придется напоминать себе о приближающемся празднике тяжелой артиллерией: внеочередным просмотром «Крепкого Орешка». И ведь работает, проверьте сами.



## МИХАЛЫЧ

Весь декабрь (и ноябрь, и октябрь до того) я прокашлял, потому что курилки из соседних редакций дымят, а дверь не закрывают. Ну, понимаю, плохая вентиляция у них, так сходили бы на улицу, ножки поразмяли. Наши-то все некурящие, и дымилово это у них работоспособность снижает. Даже моя помощь в этот раз потребовалась: пришлось Ивана подменять по почтовому вопросу.

**БЕСПЛАТНЫЙ** ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

**8-800-200-3-999**

Если у вас возникают вопросы по подписке на «PC ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

**www.gameland.ru**

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «PC ИГР».


**Ежемесячный журнал «PC ИГРЫ» №12(96) 2011**

**И.о. главного редактора**
Илья Ченцов
chentsov@glc.ru
**Редакционный директор**
Константин Говорун
govorun@glc.ru
**Редакторы**
Иван Гусев
Егор Антоненков
Сергей Плотников
**Корректор**
Юлия Соболева

**Арт-директор**
Егор Тулин

**Над номером работали:**
Иван Сапров, Илья Черных, Сергей Думаков, Анна Янилкина, Андрей Окушко, Денис Кублицкий, Игорь Ерышев, Анна Григорьева и др.

**Level UP**
Евгений Закиров, Дмитрий Эстрин
levelup@glc.ru
**PC-диск**
Александр Антонов, Виталий Пирожников
**GAMELAND ONLINE**
Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

**Адрес редакции**
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
post@pc-games.ru

**Генеральный издатель**
Андрей Михайлюк
dronich@glc.ru
**Зам.генерального издателя**
Евгений Попов
popov.e@glc.ru

**PR-менеджер**
Екатерина Гуржий

**(game)land**

**Генеральный директор**
Дмитрий Агарунов
**Финансовый директор**
Андрей Фатеркин
**Директор по маркетингу**
Елена Каркашадзе
**Главный дизайнер**
Энди Тернбулл
**Директор по производству**
Сергей Кучерявый

**РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ**
Тел.: (495) 935-7034, факс: (495) 545-0906

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**
**Директор группы LIFESTYLE**
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
**Менеджеры**
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
**Администратор**
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

**Директор группы TECHNOLOGY**
Марина Комлева
komleva@glc.ru

**Старшие менеджеры**
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
**Менеджер**
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
**Администратор**
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru

**Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)**
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
**Менеджер**
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

**Старший трафик-менеджер**
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

**ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ**
**Директор**
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
**Менеджеры**
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

**РАСПРОСТРАНЕНИЕ**
**Директор по дистрибуции**
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
**Руководитель отдела подписки**
Виктория Клепикова
klepikova@glc.ru
(495) 663-82-77
**Руководитель отдела спецраспространения**
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

**Подписные индексы**
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
**Подписка через Интернет**
www.glc.ru

**ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

**УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ**
**ООО «Гейм Лэнд»**
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 133 070 экземпляров
Цена свободная

**Типография**
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246




# СОДЕРЖАНИЕ



**BATMAN: ARKHAM CITY**
В городе-психушке хочется остаться надолго. СТР. 52



**L.A. NOIRE**
Лос-Анджелес есть, нуара нет. СТР. 58



**ANNO 2070**
Внучата Эндрю Райана. СТР. 64



**NEED FOR SPEED: THE RUN**
Уснуть за тридцать секунд. СТР. 68

## MASS EFFECT 3

ТЕМА НОМЕРА СТР. 10

# СОДЕРЖАНИЕ

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

| | |
|---|---|
| 1С-СофтКлаб | 31 |
| 2x2 | 83 |
| ASUS | 2 обл. |
| Edifier | 27 |
| Innova | 3 |
| Mail.ru | 7 |
| Man TV | 85 |
| MSI | 4 обл. |
| Tash | 71 |
| Wexler | 20 |
| Альфабанк | 133, 3 обл. |
| Подписка | 120 |
| Страна Игр | 81 |
| Тевье/Коломна | 63 |





**WARFACE**
От нового шутера Crytek сердце бьётся чаще. СТР. 28



**СЛАВЯНСКАЯ МИФОЛОГИЯ В ИГРАХ**
Армия клонов Бабы-Яги. СТР. 34



**2011: ИГРЫ БОГОВ**
Прогоняем старый год. СТР. 42



**ВТОРАЯ МИРОВАЯ НА МОНИТОРЕ: ИГРА ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?**
От дня беды до Дня Победы. СТР. 100

# ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«PC ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ИЗДАНИЯМИ.







## ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

**«PC ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

**«PC ИГРЫ» – КРУПНЕЙШИЙ ПК-ЖУРНАЛ В СТРАНЕ**

В России много журналов, пишущих только про компьютерные игры. Но именно «PC ИГРЫ» – крупнейший. Это значит, что нам первыми достаются все ПК-эксклюзивы, а разработчики и издатели при организации зарубежных поездок и закрытых показов, как правило, отдают предпочтение нашему изданию. «PC ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная аккуратным и красивым русским языком.

**«PC ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ**

За многие годы своего существования журнал «PC ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или на нашей странице «В Контакте».

**«PC ИГРЫ» В СЕТИ:**

**СТРАНИЦА «В КОНТАКТЕ»**
vkontakte.ru/pc_igry

**СТРАНИЦА В FACEBOOK**
facebook.com/pc.igry

**МИКРОБЛОГ В TWITTER**
twitter.com/pc_igry

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

| | |
|---|---|
| 10 гениально | 9.0 великолепно |
| 8.0 очень хорошо | 7.0 хорошо |
| 6.0 нормально | 5.0 посредственно |
| 4.0 плохо | 3.0 очень плохо |
| 2.0 отвратительно | 1.0 безнадежно |

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».




## КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «PC ИГРЫ» выходят на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 144 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

**ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC**




**ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP**



**Автор:**
Рустам Ярополков




В третьей части наконец-то появляется «официальный» внешний вид женской ипостаси протагониста. ФемШеп, как ее любят называть, чуть было не стала блондинкой в результате всенародного голосования, проводимого BioWare, но во втором раунде уверенно победила рыжеволосая героиня.



# ASS FFECT 3

## НАЧАЛО И КОНЕЦ ВЕЛИКОЙ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ

- **ЖАНР:** RPG/Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** masseffect.bioware.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 9 марта 2012 года

**Путь капитана Шепарда нелегок: несмотря на все трудности и препятствия (часто создаваемые его так называемыми союзниками), он предотвратил вторжение в галактику Жнецов, таинственных механических существ, желающих уничтожить все живое. В заключительной главе трилогии Mass Effect противостояние Жнецам перерастает в полномасштабную галактическую войну, ключевую роль в которой должен сыграть именно Шепард.**

Прелюдией к событиям третьей части стало скачиваемое дополнение Arrival к Mass Effect 2. В нем Шепард принимает серьезное решение – пожертвовать сотнями тысяч обитателей одной из батарианских колоний, чтобы не позволить Жнецам получить доступ к телепортационной системе, которой пользуются обитатели галактики. Такой поступок не мог остаться безнаказанным, и Шепард вынужден предстать перед судом на Земле – иными словами, выигранное время галактическая федерация тратит совсем не на подготовку к вражескому вторжению. Скеп-

*Разработчики обещают, что в третьей части Mass Effect AI противников стает еще лучше.*



*Джеймс Вега, новичок на борту «Нормандии».*



*За годы, прошедшие между первой и третьей частями, Лиара повзрослела больше, чем за весь первый век своей жизни.*

тицизм Совета Цитадели в отношении угрозы Жнецов оказался фатальным – они нападают на Землю прямо во время суда над Шепардом. И нашему герою остается лишь одно – собирать союзников, чтобы получить хоть какой-то шанс в этой неравной борьбе.
Увы, на бывших друзей не всегда приходится рассчитывать: пути Шепарда и «Цербера», таинственной организации, действующей в интересах исключительно человеческой расы, опять разошлись, и теперь церберовские наемники охотятся за своим бывшим сослуживцем. В показанной на E3 и «Игромире» демоверсии Шепард отмечал, что они прозомбированы Жнецами (как Коллекционеры, то есть) – а это значит, что последнее решение, принятое в Mass Effect 2, на отношения Шепарда и «Цербера» не повлияло.
Но оно совершенно точно не окажется забыто: BioWare клянется, что третья часть перенесет из второй более тысячи переменных – а это значит, что игра вспомнит о том, как мы решали те или иные дилеммы. Интересно, сколько заряженных ружей выстрелит в третьем акте? Сыграет ли важную роль биография Шепарда? На чьей стороне окажется королева рахни? Не менее любопытно будет и посмотреть, как Mass Effect 3 будет описывать предваряющие ее события. Мы узнаем, каким Шепарда видят сами разработчики – какие решения он принимал во второй части, с кем крутил шашни, все ли выжили в финальной миссии. Из Mass Effect 2 известно, что каноничный Шепард оставил в живых на Вермайре именно Эшли – она в третьей части кардинальным образом сменила внешний вид, пря-

Завершив работу над Knights of the Old Republic, разработчики из BioWare поняли, что у них есть силы сделать что-то подобное – научно-фантастическое, с инопланетными расами и эпическим сюжетом – но свое собственное, не привязанное к лукасовскому канону. Они захотели создать более доступную игру: многие игравшие в KOTOR не понимали, почему там нельзя было просто нажать на кнопку и атаковать, и поэтому разработчики решили сдвинуть геймплей в сторону шутера от третьего лица. Набираясь опыта в создании TPS, BioWare делала шутерную составляющую Mass Effect все лучше и лучше – и вот к Mass Effect 3 они настолько уверились в ее качестве, что решили на ее основе построить целый многопользовательский режим.







*Игры будет изобиловать кинематографичными моментами.*



*Кроме хасков, основную массу пушечного мяса, используемого Жнецами при атаке на Землю, составляют каннибалы – модифицированные батарианцы. Как можно догадаться по их названию, они умеют поглощать павших сородичей, восстанавливая здоровье.*

мо не узнать. Несмотря на то, что она до сих пор точит на нашего героя зуб, к боевой партии Эшли все же присоединится. И правильно – кто же еще галактику-то спасет?

В нашу команду вернется не только Эшли (или Кайден, если Эшли погибла), а вообще весь набор персонажей-спутников первой части. Гарус, Тали, Лиара, наконец-то! Разработчики уделяют особое внимание взаимоотношениям между героями – поэтому число играбельных персонажей сократится по сравнению с Mass Effect 2. Не стоит забывать и о романтике: если Шепард в Mass Effect 1 и Mass Effect 2 развлекался с разными партнерами, то к третьей части сложится настоящий любовный треугольник, и за обладание сердцем нашего бравого протагониста им придется побороться.

Будут, конечно, и новые соратники – например, Джеймс Вега, опытный воин, не разбирающийся, однако, в перипетиях галактических интриг – иными словами, его взгляд на события будет во многом соответствовать перспективе игрока, впервые знакомящегося с сериалом. BioWare старается сделать Mass Effect 3 максимально дружелюбной к новичкам: по словам представителей компании, неофитам совершенно не нужно быть в курсе событий первых двух частей, чтобы наслаждаться третьей.

Новичков BioWare, судя по всему, планирует вербовать из числа людей, которым раньше в Mass Effect не нравилась какая-нибудь одна из ее двух составляющих – или экшн, или RPG. Вот в Mass Effect 3 и появились три альтернативных режима прохождения всей игры – Action (акцент на боях,

**BIOWARE КЛЯНЕТСЯ, ЧТО ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ПЕРЕНЕСЕТ ИЗ ВТОРОЙ БОЛЕЕ ТЫСЯЧИ ПЕРЕМЕННЫХ.**

**По слухам, вслед за ME мультиплеер появится и в Dragon Age. По не подтвержденной пока информации, многопользовательский режим для фэнтезийной RPG разрабатывается на движке Frostbite 2 (Battlefield 3, Need for Speed: The Run) и будет включать себя как PvE-, так и PvP-элементы. А еще там можно будет сражаться с драконами!**





За «Шепарда по умолчанию», по статистике, играют лишь 13% геймеров. Но и желание разработчиков поместить на скриншоты и арт узнаваемое лицо понять можно.



Помимо Марса и Земли, мы посетим Цитадель и Тучанку, заглянем в родные миры азари, саларианцев и турианцев – и даже на захваченную гетами родину кварианцев.



Так по задумке разработчиков должен выглядеть мультиплеер. Над ним трудится монреальское подразделение BioWare, сформированное около года назад.

Джек Уолл, композитор первых двух частей Mass Effect, не смог продолжить работать над сериалом дальше по личным причинам; его заменил Клинт Мансел, широко известный по саундтреку к «Реквиему по мечте». Сможете ли вы заметить разницу?

Одним из главных сюрпризов E3 2011 был анонс поддержки Kinect в Mass Effect 3: можно будет озвучивать свои решения, и игра распознает реплики благодаря чудо-сенсору. Также у игроков будет возможность отдавать голосовые команды соратникам в бою. Странно, правда, что для распознавания речи требуется целый Kinect, а не простой микрофон с соответствующим ПО – ведь тогда можно было бы реализовать подобное и на PC!

сюжетные решения за Шепарда принимаются автоматически), Story (легкая сложность боев, ручной выбор ответов в диалогах) и RPG Mode (на манер предыдущих частей – нормальная сложность и контроль за репликами Шепарда). Страшно подумать, что это за любители экшна такие, которые не оценят возможность выбора ответа в диалогах! Зато противника экшн-составляющей представить себе несложно: Дженнифер Хеплер, работающая в BioWare сценаристом, вообще высказывала вслух желание видеть в играх кнопку «пропустить битвы и смотреть дальше сюжет». Впрочем, экшн обещают улучшить (как же без этого?), и, вспоминая, какой огромный шаг сериал в этом вопросе сделал между ME1 и ME2, можно надеяться, что BioWare это удастся и во второй раз. Шепард теперь куда более подвижен, не устает во время бега и приобрел мощную атаку для расправы с подобравшимися поближе противниками. Вместе с дееспособностью героя возрастет и сложность: новый Normal, как говорят разработчики, – это старый Veteran. Да и в целом темп перестрелок должен повыситься на 10-15%.

Улучшая шутерную составляющую игры, разработчики задумались о мультиплеере – будет ли он иметь смысл в рамках Mass Effect? Будет! Галактика объята войной – это хороший повод дать игрокам возможность плечом к плечу сражаться с союзниками беспощадных Жнецов. В Mass Effect 3 планируется отдельный игровой сегмент под названием Galaxy at War, суть которого – в подготовке галактических сил к отражению вражеской агрессии. Играть за персонажей из сюжетной кампании там будет нельзя, зато будет доступно боль-









Интересно, насколько сильно будет заметно по диалогам с Лиарой, что мой Шепард хранил ей верность еще с первой части?

шинство известных рас. Также в мультиплеере обещается столь модная в последнее время прокачка. Впечатления Кирилла Перевозчикова о многопользовательском режиме МЕЗ вы, впрочем, могли прочесть в прошлом номере «РС ИГР»; главное же, что стоит помнить – прогресс в кооперативном спасении галактики будет напрямую влиять на успехи Шепарда в одиночном режиме. BioWare, впрочем, заверяет, что геймеры, предпочитающие играть в одиночку, также смогут добиться лучшей концовки и спасти галактику – главное, мол, дать людям выбор. Стоит также упомянуть, что Galaxy at War будет активироваться по вложенному в коробку с игрой коду, и если вы приобретете б/у копию Mass Effect 3, то за мультиплеер придется платить отдельно.
Концентрируясь на стрельбе, разработчики обещают не забывать и про RPG-элементы – их во второй части стало меньше, чем в первой, и это обеспокоило некоторых фанатов. Глава BioWare Рэй Музыка их успокоил: по его словам, в Mass Effect 3 будет больше простора для кастомизации, больше интересных дилемм и возможностей агрессивно вмешаться в ход событий, больше тактических решений и возможностей модифицировать оружие. «Вы можете сделать Шепарда таким, каким захотите», – говорит он.
Что ж, очень хочется надеяться, что разработчикам удастся дать фанатам возможность ощутить последствия многочисленных решений, которые они принимали в предыдущих частях, сделать их прохождение уникальным лично для каждого из них. Уже этого будет достаточно, чтобы развязка истории капитана Шепарда запомнилась им навсегда.

«В МЕЗ БУДЕТ ШИРОКИЙ ВЫБОР ДЛЯ ЛЮБОВНЫХ ОТНОШЕНИЙ, ВКЛЮЧАЮЩИЙ ОДНОПОЛЫЕ ПАРЫ ДЛЯ МУЖСКИХ И ЖЕНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ».

КЕЙСИ ХАДСОН

В Mass Effect 3 наверняка появятся персонажи, встречавшиеся ранее только в книгах и комиксах. Например, доктор Кали Сандерс, биотик Джиллиан Грейсон или верный слуга «Цербера» Кай Ленг. Учитывая, что BioWare желает сделать игру более доступной для всех, предыдущие похождения этих героев, скорее всего, будут мимолетно упомянуты в паре реплик и быстро забыты – как это было в Mass Effect 2, где Джейкоб лишь парой слов обмолвился о том, как он с Мирандой в Mass Effect Galaxy предотвратил батарианский теракт.





# КЕЙСИ ХАДСОН

## ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР MASS EFFECT 3

**? Как бы вы сейчас определили жанр Mass Effect 3 – с мультиплеером и экшн-режимом, где все сюжетные решения принимаются за игрока?**

**Кейси Хадсон:** Пусть другие нам говорят, каков, по их мнению, жанр у наших игр. Ведь если ты подстраиваешься под традиции жанра, ты не можешь расти, меняться, придумывать что-то новое. Поэтому мы стремимся к тому, что, по нашему мнению, является основой отличного игрового опыта – это исследование, интерактивная история, ощущение продвижения вперёд, конфликт. В начале разработки сериала мы поставили ряд конкретных целей, таких как создание максимально кинематографичного эмоционального опыта для игрока, и продолжаем стремиться к тому, чтобы каждый из этих аспектов был идеален, оставаясь при этом верными тем идеям, что, по нашему мнению (и мнению фанатов), являются в Mass Effect главными.

**? Почему вы решили сделать ME3 точкой входа для новых фанатов?**

**КХ:** Я думаю, что каждая игра должна быть точкой входа для новых фанатов. Игра должна не говорить людям «это не для вас», а наоборот, заинтересовывать и привлекать сама по себе. И нет ни одной причины этого не делать. У каждой выдающейся истории есть предыстория – как, например, в оригинальных «Звездных войнах», где вы впервые встречаете персонажей, у которых уже есть общее прошлое. Но, тем не менее, это было отличным местом, чтобы начать знакомство с сериалом. Я думаю, когда люди поиграют в ME3, они захотят узнать больше, и смогут попробовать другие части, чтобы посмотреть, с чего все начиналось.

**? Как вы планируете сделать игру доступной для новых игроков, одновременно с этим не отталкивая старых фанатов? Они-то хотят видеть как можно больше отсылок на предыдущие игры и последствия собственных решений, а новых поклонников может ошарашить немалое количество событий и персонажей, о которых Шепард знает, а они – нет.**

**КХ:** Если подумать о всем том огромном количестве переменных, из которых строится ME3, то станет ясно, что приспособиться к людям, не игравшим в предыдущие части, не так уж и сложно. Иными словами, раз уж у нас персонажи по-разному ведут себя в зависимости от предыдущих действий игрока, то для человека, начавшего с ME3, у них тоже будут подходящие реплики и действия.

**? А что насчет людей, которые прошли предыдущие части, но не покупали DLC? Ведь среди DLC были и очень сюжетно насыщенные вроде Lair of the Shadow Broker и Arrival – не останутся ли пропустившие их игроки без понимания сюжета?**

**КХ:** Ровно так же, как и для людей, которые впервые знакомятся с сериалом – разные ситуации, разные реакции персонажей в зависимости от того, играли ли вы ранее в DLC.

**? Не могли бы вы описать какие-нибудь мини-игры? Придется ли нам опять ездить и собирать минералы?**

**КХ:** В ME3 игрокам тоже придется исследовать разные планеты, но теперь в этом чуть больше смысла. Идет галактическая война, и вы рыщете по звездным системам в поисках того, что может помочь вам в войне. Подбитые пилоты, окруженные врагами элитные силы, миссии по захвату важных объектов… Все это помогает в финальной битве с Жнецами, что делает опциональное исследование мира полезным.

**? К слову о сюжете: учитывая, что Жнецы нашли-таки способ напасть на нашу галактику, не перечеркивает ли это первый Mass Effect, где Шепард изо всех сил старался именно это предотвратить? Да и, если вспомнить, сколько путей игрок может для себя избрать в предыдущих частях, как вы обеспечите отсутствие сюжетных противоречий?**



**КХ:** Я думаю, что Mass Effect – это единственный в мире IP таких масштабов, который использует разные форматы, чтобы рассказать историю. Можно прочесть книгу, в которой упоминаются события из игры и появляются персонажи, которые встретятся в следующей части. Следующий комикс может показать вам, как эти персонажи выглядят, и плавно перетечь в историю из DLC. А потом игра будет развивать все начатые ранее сюжетные линии. И мы очень стараемся выдерживать целостность истории, чтобы ничего не противоречило выбору игрока. Что до Жнецов, нападающих на галактику, то они потратили несколько лет – время между их провалом в ME1 и ME3 – на то, чтобы преодолеть огромное расстояние, и тем самым потеряли преимущество внезапной атаки, на которое они рассчитывали. Это дало шанс победить их в ME3, пусть даже ценой общегалактической войны.

**? В ME2 Шепард работал на «Цербера», а теперь они опять противники. Что произошло? На это последний выбор в ME2 никак не повлиял? Можно ли снова подружиться с «Цербером»? Или, например, подчинить его себе и сесть в кресло Призрака?**

**КХ:** Отличные вопросы, ответы на которые вы найдете в самом начале ME3!

**? Будут ли решения, которые мы принимали в ME1, серьезно влиять на сюжет ME3?**

**КХ:** Безусловно.

**? Вам не кажется, что игроки слишком много внимания уделяют романтическим отношениям между персонажами?**

**КХ:** Честно говоря, это стало для меня сюрпризом. Я думаю, глубина и сила романтических отношений в Mass Effect показали кое-что интересное насчет того, как люди воспринимают интерактивных персонажей. Игроки всерьез к ним привязались, и для них очень важно, какие персонажи вернутся, и с кем из них можно будет завести отношения. Чтобы не разочаровать фанатов, мы прилагаем максимум усилий при работе над дружескими и романтическими отношениями.

**? В Mass Effect 3 неожиданно появилась возможность вступать в гомосексуальные отношения за мужчину – но вместе с тем было сказано, что новых персонажей для романтики добавлено не будет. То есть, получается, что какой-то персонаж-мужчина, ранее доступный только для натуральных отношений, внезапно станет бисексуалом?**

**КХ:** Люди много спекулируют на тему того, как мы это представим в игре, но мы подходим к этой теме так же, как и к остальным – с точки зрения художественной целостности: что будет иметь смысл в рамках конкретных персонажей, сюжета, игровых ситуаций.

**? В октябре мы посмотрели мультиплеер. Он выглядел неплохо, но несколько медленно по сравнению с современными мультиплеерными шутерами. Будут ли в него внесены какие-нибудь изменения?**

**КХ:** Не могу прокомментировать то, что вы видели, но когда я пробовал играть сам – вчетвером, со всеми умениями и видами оружия, на заполненных врагами уровнях – игра выглядела очень напряженной. Безумное удовольствие мультиплеер ME3 приносит благодаря тому, что он не просто какой-то там военный шутер – вы и ваши друзья можете играть за разные классы (больших кроганов, быстрых дреллов, таинственных азари), а разные комбинации оружия и умений придают динамичному геймплею тактический элемент. Мы продолжаем отшлифовывать геймплей каждый день, так что финальный продукт будет заметно улучшен по сравнению с тем, что публика попробовала осенью (и оставила очень положительные отзывы).

**? Игры BioWare делаются разными командами и принадлежат к разным вселенным, но у них находятся общие черты – например, Dragon Age II позаимствовала у Mass Effect диалоговый круг и отображение реплик разными цветами, равно как и более экшн-ориентированную боевую систему. Позаимствовал ли что-нибудь у DA Mass Effect 3?**

**КХ:** Команды оказывают друг другу разного плана поддержку, результаты которой, однако, игроку обычно незаметны.

**? В Baldur's Gate 2 Bioware представила интереснейший геймплейный элемент – собственные крепости героя, различающиеся в зависимости от класса. Есть ли шанс увидеть что-нибудь подобное в ME3?**

**КХ:** В основной игре – нет, но мы еще продолжаем рассматривать разные идеи для DLC.

**Автор:**
Игорь Ерышев, С. Кровопусков

# UBISOFT ОБИЖАЕТ PC

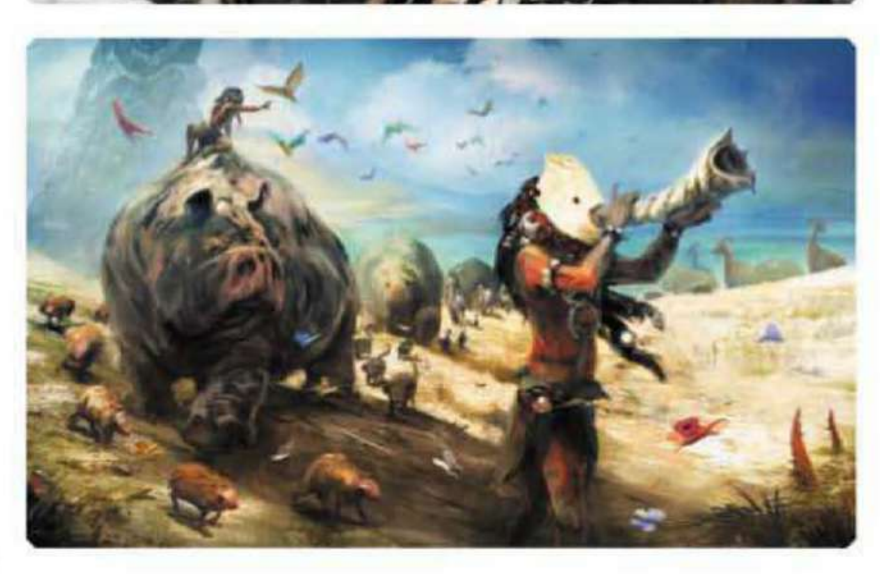
## ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР GHOST RECON: FUTURE SOLDIER НЕ ПОПАДЕТ НА PC, ЕГО ПОДМЕНИТ GHOST RECON ONLINE

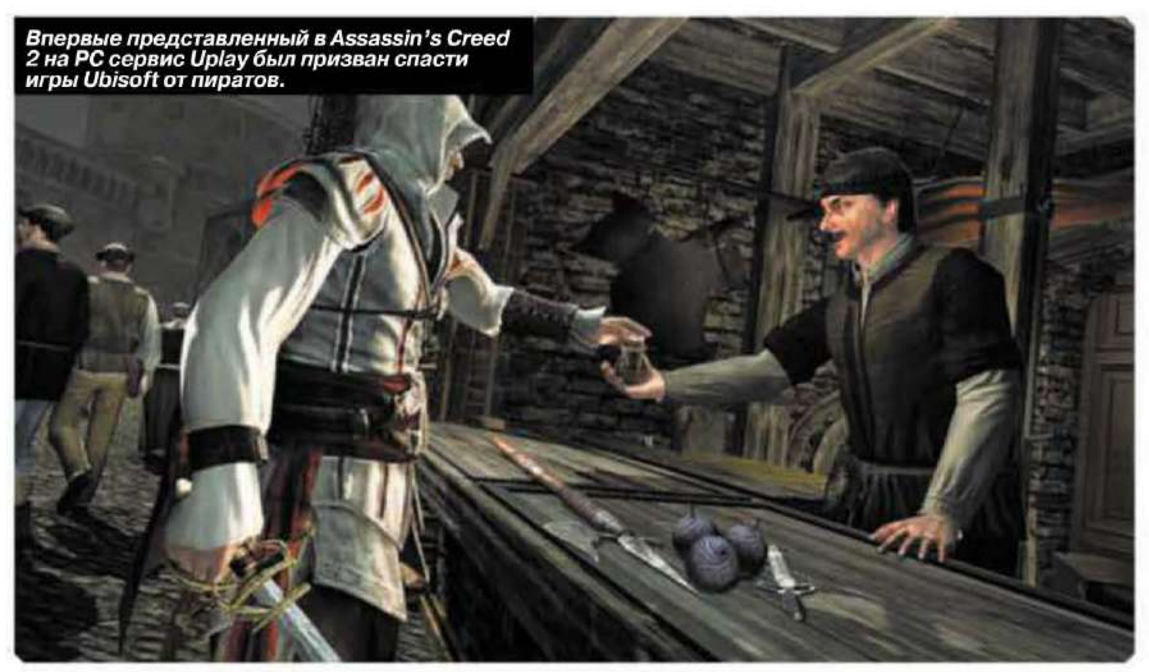
**В последнее время французская компания Ubisoft ведет себя очень странно по отношению к PC и его обладателям. Сначала была некрасивая ситуация с портом приключенческого экшена I am Alive на персональные компьютеры (подробности читайте на соседних страницах), а теперь под раздачу попала и PC-версия тактического шутера Ghost Recon: Future Soldier.**

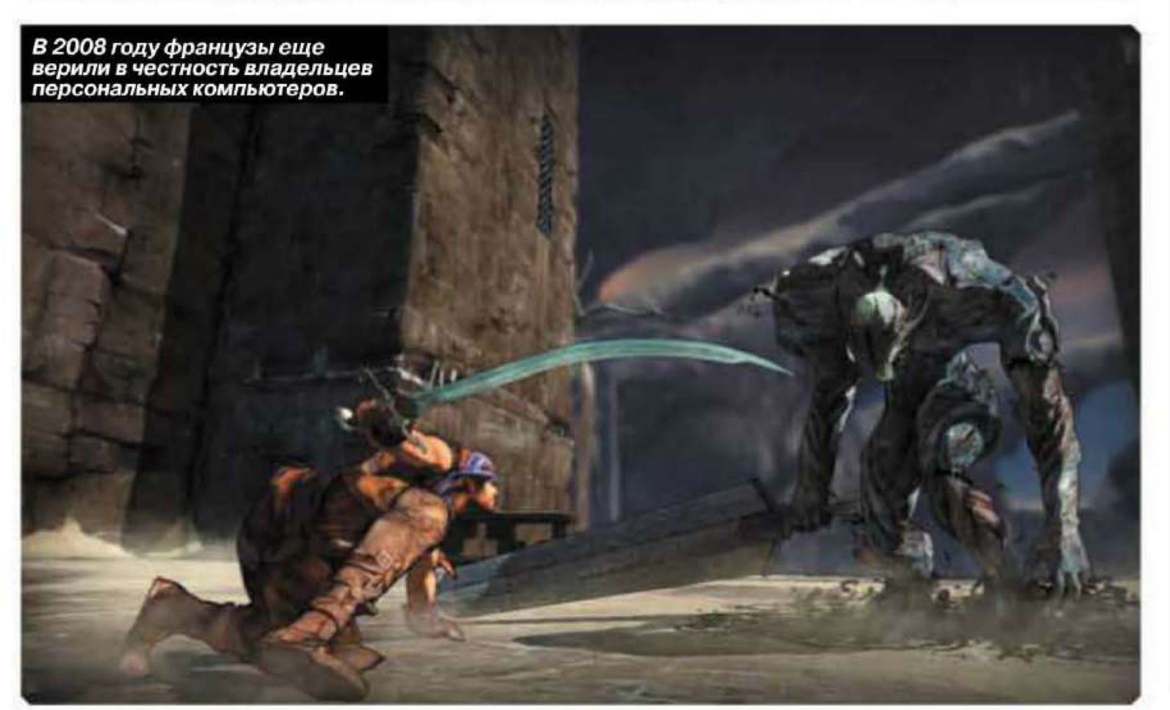
Ее, как выяснилось, попросту не будет. Более того, представители компании даже осмелились заявить, что ее никогда и в планах не было, просто «людям показалось». Мол, сама Ubisoft и разработчики из Ubisoft Paris никаких анонсов не делали. Но и общественного мнения почему-то не опровергали.
Вместо порта Future Soldier на PC выйдет free-to-play экшн Ghost Recon Online от Ubisoft Singapore, который даже не потребуется покупать. Достаточно будет лишь скачать клиент и запустить его, деньги предстоит выкладывать за какие-нибудь мелочи, вроде оружия и приспособлений.

Почему же новая часть сериала, который дебютировал именно на персональных компьютерах 10 лет назад, не выйдет на своей «малой родине»? Представители Ubisoft, как обычно, виня во всем пиратов, решили адаптировать свое предложение под PC-рынок: «Мы думали сделать порт Future Soldier на PC, но потом поняли, что на персональные компьютеры разрабатывать игру невыгодно, поскольку мы абсолютно точно знаем, что 95 процентов игроков (!) загрузят игру бесплатно с торрентов и даже не покраснеют.
Мы прислушались к вашему мнению, качающие с Pirate Bay пользователи, поэтому получите, распишитесь: игра без системы защиты (способной испортить все впечатление от нее), которую можно без проблем скачать из Интернета».
Занятно здесь то, что Ubisoft, поначалу довольно крепко державшаяся за свою назойливую систему защиты, заставлявшую игрока постоянно находиться «на проводе», недавно выпустила на персональных компьютерах блокбастер Assassin's Creed: Revelations с минимальным уровнем DRM – интернет-соединение нужно только для активации при первом запуске. В Might & Magic Heroes VI также есть нормальный оффлайновый режим – возможно, аудитория сериала, по мнению Ubisoft, менее склонна добывать игры нелегально? На PS3 и Xbox 360 (где, между прочим, тоже процветает пиратство) Ghost Recon: Future Soldier выйдет в марте этого года, как и было обещано ранее. Даты релиза Ghost Recon Online еще никто даже не объявил, а запись на бета-тест (который изначально обещали провести еще летом прошлого года) продолжается до сих пор.


*Ubisoft не собирается идти на переговоры с пиратами.*

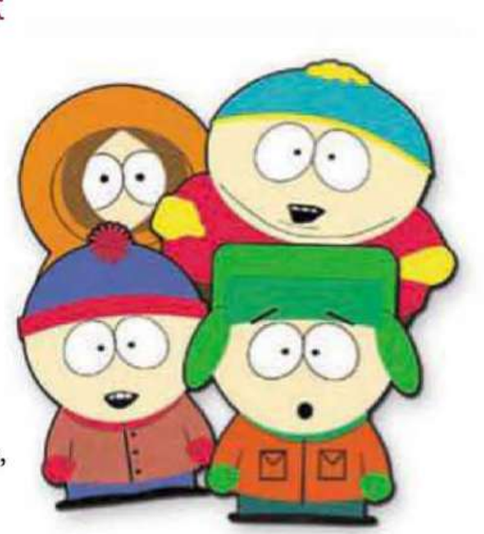

*Система защиты в PC-версии From Dust была настолько неудобной, что ее пришлось в спешке вырезать патчем.*


*Впервые представленный в Assassin's Creed 2 на PC сервис Uplay был призван спасти игры Ubisoft от пиратов.*


*В 2008 году французы еще верили в честность владельцев персональных компьютеров.*

### В ЮЖНЫЙ ПАРК

Издательство THQ сообщило о весьма незаурядном сотрудничестве: известная по своим чудесным ролевым экшнам студия Obsidian Entertainment трудится над игрой по мотивам мультсериала South Park. На данный момент известно, что ее жанр – «эпическое ролевое приключение», а в главной роли выступит некий паренек, впервые оказавшийся в городе. South Park: The Game создается при сотрудничестве авторов сериала, Трэя Паркера и Мэтта Стоуна. Посмотреть, во что превратятся Картман, Стэн, Кайл и Кенни в нежных руках создателей Fallout: New Vegas, мы сможем уже во второй половине 2012-го.



# ПИРАТЫ ЛЮБЯТ ВЕДЬМАКА

## ХИТОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА «ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ» ПОЛЬЗУЕТСЯ СПРОСОМ НА ТОРРЕНТ-ТРЕКЕРАХ

**Одну из лучших игр прошлого года, RPG «Ведьмак 2: Убийцы королей» (The Witcher 2: Assassins of Kings), скачали более 4,5 миллиона раз за прошедшие со дня релиза 9 месяцев. В этом, по крайней мере, уверен глава компании CD Projekt Марсин Ивински.**

По его же собственным словам, он не знает точного числа скачиваний, но по подсчетам получается именно такая вот большая цифра. Ивински регулярно заходил на торрент-сайты и смотрел, насколько большой популярностью пользуется второй «Ведьмак». Первые шесть-восемь недель после релиза количество активных закачек составляло примерно 20-30 тысяч одновременно (!!). Дальше в ход пошла уже простая арифметика.

«Возьмем 20 тысяч и шесть недель за средние показатели. Игра весит 14 гигабайт, поэтому предположим, что процесс закачивания у людей со средней скоростью подключения к Интернету будет проходить 6 часов. Шесть недель – это 56 дней, которые равны 1344 часам. Если 6 часов – это среднее время скачивания, то один человек сможет спиратить игру 244 раза за 6 недель. А теперь представьте, что человек у нас не один, а их 20 тысяч, и они качают игру одновременно, в один день. Вот и выходит 4,5 миллиона, если продолжить подсчеты».

Впрочем, как говорит сам Ивински, это все только предположения, и, даже если они правдивые, то все не так страшно: «Ведьмак 2» продался больше миллиона раз (по данным на сегодняшний день), значит, на одну легальную копию игры приходится 4-5 пиратских, что не так уж и плохо в представлении главы CD Projekt. Реальное положение вещей может оказаться куда хуже.

Интересно, что разработчики сами убрали из «Ведьмака» систему защиты буквально одним из первых же патчей, поскольку «она сделала своё дело».

По словам самого Ивински, он и его компания не особо жалуют DRM и считают, что это дурацкий способ борьбы с пиратством: сколько ни вкладывай усилий, продукт все равно взломают, а у честных пользователей от такого обращения возникнет лишь головная боль.

«Главным нашим противником на рынке были и остаются пираты. Мы перепробовали различные способы борьбы с ними (*подразумеваются системы защиты. – Прим. автора*), но ничего не помогало. Мы не сдались и пошли другим путем – стали увеличивать ценность продукта, например, вкладывать в коробку диск с саундтреком, артбук, DVD о создании и так далее. И это, попутно с перевоспитанием местных геймеров путем долгих разговоров, в самом деле сработало».

Остается только поддержать польских разработчиков в их начинаниях и попросить их провести воспитательную беседу не только с пользователями, но и с издателями. Например, с Ubisoft.


*CD Projekt все еще патчит второго «Ведьмака», улучшая и без того отличную игру.*



*Надо признать: поляки знают, что нужно игрокам.*


*Игра очень похожа на Геральта со скриншота: так же спокойно разгуливает по опасным местам без брони.*



*Такой вот красивый набор CD Projekt подарила Бараку Обаме, президенту США.*

### NOTCH ДОДЕЛАЛ MINECRAFT И УШЁЛ

**Свершилось чудо: Minecraft, кубический сэндбокс от первого лица, наконец-то стал полноценной игрой. То бишь, периоды тестирований и всяческих экспериментов подошли к концу, ее теперь можно купить на официальном сайте за 27 долларов США. Это не значит, что игру теперь оставят в покое, просто авторам надоело сидеть в бете и откладывать неизбежное. Вскоре после этого события автор идеи и некогда ведущий разработчик проекта Маркус «Notch» Персон передал свои полномочия своему единомышленнику Йенсу Бенгенштену и пообещал заняться чем-нибудь другим, поскольку за эти годы он успел здорово устать от работы над Minecraft. Пожелаем Нотчу хорошего отдыха и творческих успехов. Уж кто-кто, а автор главной инди-игры последних лет это заслужил.**



# ФАНАТЫ НЕ БРОСАЮТ СТАРЫЕ ИГРЫ BUNGIE

## ЭНТУЗИАСТЫ СОЗДАЛИ УЛУЧШЕННЫЕ РИМЕЙКИ ПЕРВЫХ ТРЕХ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИХ ШУТЕРОВ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HALO

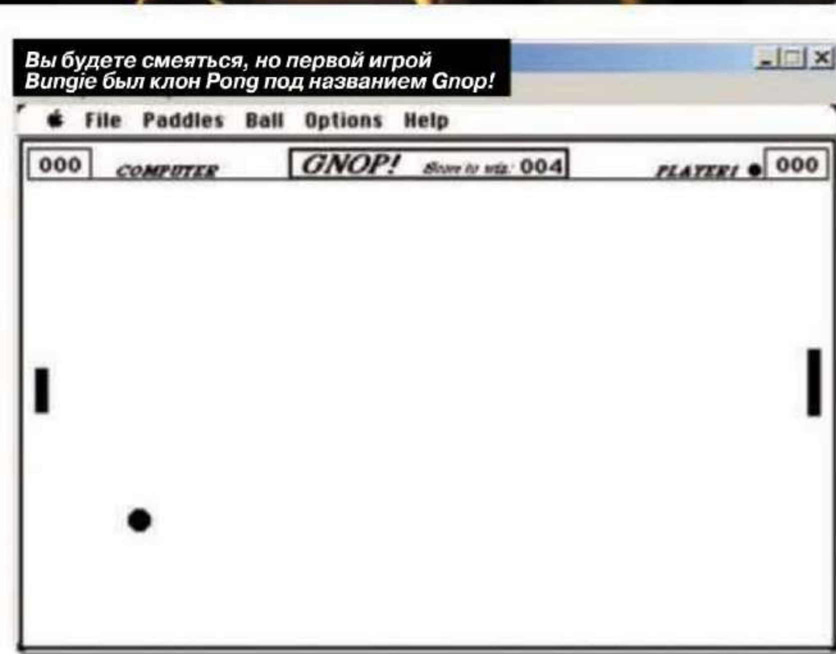
**В Интернете появился бесплатный HD-римейк трилогии Marathon. Согласитесь, если бы на месте слова «Marathon» стояло, скажем «Doom», нам не пришлось бы пускаться в долгие разъяснения. Однако и этот сериал, пусть и слабо известный приверженцам Windows, занимает важное место в истории жанра шутеров от первого лица. Расскажем поподробнее.**

Студия Bungie, лучше всего известная как разработчик знаменитого Xbox-сериала Halo, начинала свой славный путь отнюдь не на консолях. Когда-то сотрудники Bungie Software Products Corporation, будущие создатели Мастера Чифа, лили воду на мельницу компании Apple, создавая игры именно для её компьютеров. Одним из таких флагманов Mac-гейминга был научно-фантастический шутер Marathon, изначально разрабатывавшийся как продолжение Pathways into Darkness, предыдущего проекта студии.
Marathon, вышедший в 1994 году, впервые предоставил игрокам возможность смотреть вверх-вниз с помощью мыши, разговаривать во время мультиплеерных матчей, читать терминалы с информацией об игровой вселенной, веселиться с гравитацией благодаря продвинутому движку, и даже разрешал носить оружие в обеих руках одновременно (что даже сейчас в FPS встречается не так часто, как хотелось бы). Надо ли говорить, что шутер ждал успех?
Продолжения Marathon 2: Durandal и Marathon Infinity, вышедшие в 1995 и 1996 году соответственно, только укрепили позиции Bungie как автора продвинутых научно-фантастических FPS с интересным сюжетом и мощной технологией под капотом. Правда, до недавнего момента пользователи операционных систем от Microsoft могли оценить по достоинству лишь Marathon 2, поскольку студия сжалилась и портировала его на Windows 95 в 1996 году (а в 2007 и на Xbox 360, выпустив игру с улучшенной картинкой в сервисе LIVE). В 2000 году, незадолго до перехода в стан Microsoft, Bungie выпустила в свободный доступ исходный код ко второй части трилогии. Фанаты сразу уцепились за этот шанс и начали корпеть над переносом других «Марафонов» на PC. Большим подспорьем для них стал релиз в 2005 году бесплатных версий всей трилогии, правда, только для Mac OS.
Собрав на основе пресловутых исходников новый движок Aleph One, поклонники творчества Bungie сумели портировать Marathon и Marathon Infinity на Windows и даже переделали вторую часть с учетом новых технологических возможностей. HD-ремейки всем хороши: работают на новых ОС, поддерживают шейдеры OpenGL, даже позволяют играть с друзьями в соревновательный мультиплеер и совместно проходить сюжетную кампанию. Но самое главное, что распространяются все три «Марафона» абсолютно бесплатно. Вот по этому адресу: http://marathon.sourceforge.net/


Вполне возможно, что без Marathon не было бы и Мастера Чифа.


Marathon выделялся не только стильной картинкой, но и продвинутой для своего времени физикой.


На iPad тоже есть свой «Марафон», причем тоже любительский. Скажем спасибо Дэниэлу Близику!



Вы будете смеяться, но первой игрой Bungie был клон Pong под названием Gnop!

### ТЕМНАЯ СТОРОНА КОТИКА

Глава Activision Blizzard Бобби Котик, чувствуя как Сила отнимает у World of Warcraft внушительную долю подписчиков, ехидно заявил, что основная прибыль от Star Wars: The Old Republic достанется не Bioware и даже не EA, а осядет на счетах Lucas Arts. Мол, старик Лукас такой жадный, что проценты берет недетские, и вся эта затея еще аукнется вражьему издательству. На его речевку откликнулся наш старый знакомый Майкл Пактер, который считает, что договор включает в себя такой порядок действия: сначала окупить разработку, а затем отдавать треть прибыли в фонд джедаев. Для этого, добавил он, достаточно обладать активной базой в 400000 игроков, что в двадцать пять раз меньше количества подписчиков WoW.



# ЖИВЫМ ИЛИ МЕРТВЫМ

## РУКОВОДИТЕЛИ РАЗРАБОТКИ I AM ALIVE ПУТАЮТСЯ В ПОКАЗАНИЯХ

**Не секрет, что корпорация Ubisoft с огромным удовольствием экспериментирует со своими разработками, порой превращая ожидания фанатов в бесплатный билет на американские горки. Аж в 2008-м французы анонсировали увлекательный экшн I Am Alive, разрабатываемый в том числе и на PC под руководством прекрасной Джейд Реймонд (всем известно, что френч-канадки – лучшие брюнетки на свете). Интерактивное выживание в городе, на который обрушился катаклизм неизвестного характера, было весьма актуальным в свете тогдашнего кинохита Cloverfield («Монстро»). Увы, ни в обещанном 2009-м, ни еще позже игра так и не вышла. Джейд перевели на Assassin's Creed II, а проект передали разработчикам из шанхайской студии. И на этот раз, похоже, эксперимент удастся довести до конца!**

Но не все так просто. Анонсированная по второму разу в сентябре прошлого года, игра обрела лейбл «цифровая дистрибуция», что вызвало массу подозрений в удержании высокой планки качества. А словно этого было мало, креативный директор проекта Станислас Меттра поделился своим мнением о том, что шансов увидеть пусть даже и в цифровой продаже PC-версию проекта – примерно как обнаружить динозавра зимой. Мол, пиратство на персональных компьютерах дошло до такой степени, что даже если целых пятьдесят тысяч копий будут куплены легально, работу по портированию I Am Alive это не окупит. Разумеется, все тут же бросились считать деньги издательства и пришли к выводу, что единственный случай, когда такие суммы не смогут окупить работу китайцев, это если Ubisoft наймет какое-нибудь агентство для отслеживания каждого факта нелегального копирования с последующим заведением уголовного дела против нарушителя авторских прав.

Осознав свою неправоту, Станислас на следующий же день извинился перед оскорбленным сообществом и заявил, что персональный компьютер как игровая платформа рассматривается на равных с консолями, и никто не говорил об отмене PC-версии вообще. И вообще, у него английский не родной язык, вы его просто не так поняли. Все мы поняли, товарищ Меттра, мы все прекрасно поняли.

Тем временем причину перевода игры в разряд пятнадцатибаксовых релизов объяснил Томас Пейнкон, руководитель группы по онлайновым брендам Ubisoft. По его словам, нынче такое тяжелое время, что продавать за 60 евро игру, которая заведомо не наберет 80-90 баллов на Метакритике, бессмысленное занятие. Ее просто никто не купит на фоне прочих мегахитов. Даже грустно от таких слов становится: может, тогда и впрямь не надо ее на PC выпускать?


*Как... китайцы?!*


*Никто не обещал, что путь наверх будет прост. Особенно для «цифры».*


*Честный PC-игрок протягивает руку помощи голодному издателю.*


*Судя по наличию лука за спиной, не обойдется без грабежа спортивных магазинов.*

# СПЕЦНАЗ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

## АНОНСИРОВАНА ИГРА-ПЕРЕЗАПУСК СЕРИИ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

**Нынешние издатели не терпят поражений и не согласны терять сочный кусок прибыли ради какой-то кучки фанатов, даже если их количество превосходит всю популяцию геймеров за 1983 год. Вышедшая летом 2008-го Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 разошлась тиражом в 3 миллиона копий (а всего за десять лет существования серия подарила радость 25 миллионам, не считая халявщиков) и была в целом благосклонно воспринята критиками. Однако издательство Ubisoft посчитало, что интерес к теме терроризма в Лас-Вегасе исчерпан, а спецназовцам пора отдохнуть. Отпуск уже было затянулся, но совсем недавно общественность в буквальном смысле взорвал пятиминутный видеоролик, озаглавленный Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots. По словам руководителя проекта Дэвида Сирса, в нем показан не настоящий геймплей, а тот, которого они планируют добиться к релизу игры в 2013 году.**


*Издатель, помни! Несоблюдение техники безопасности ведет к снижению тиражей!*

Начинается ролик в духе современных трехмерных адвенчур: уютный дом, герой сидит в кресле, к нему подходит красавица жена в тоненьком халатике и поздравляет с днем рождения... А в следующий момент в дом врываются террористы, один из которых явно знаком с главой семейства. Героя обвязывают взрывчаткой и везут на Тайм-Сквер, но микроавтобус попадает в засаду на бруклинском мосту, взрывоопасный пассажир выбирается из машины, его отбрасывает мощным ударом на асфальт... Все происходящее – интерактивно, все действия контекстные: как только появляется возможность что-то сделать, на экране появляется индикатор соответствующей клавиши. Однако после удара камера плавно уплывает в сторону засевшего на опоре спецназовца, где «вселяется» в командира отряда Rainbow Six. Тут у игрока обнаруживается полная свобода действий: жанр squad-based tactical shooter, который, правда, значительно менялся даже в рамках самой серии, не может обойтись без приказов и личного участия игрока в операции. Успешно проведя тактическую перестрелку, отряд приближается к невольному террористу, но тут выясняется, что бомба управляется радиосигналом. Бойцы вежливо извиняются перед неудавшимся подрывником и сбрасывают его с моста, пока бомба не взорвалась.

Помимо сплошного адреналина и голливудского нарратива разработчики обещают вернуть все прелести игрового процесса Rainbow Six: проникновение в здание через двери, окна, крыши и прочие хрупкие поверхности. Управление отрядом также перейдет в разряд контекстного: достаточно указать на цель, а там боец сам догадается, что нужно с ней сделать. А перед миссией, по старой уже полузабытой традиции, позволят взглянуть на карту местности, чтобы как следует продумать тактику. Вероятно, нас ждет первый в истории удачный перезапуск игровой серии от Ubisoft.


*Построить игру с нуля – занятие не из простых, но Ubisoft Montreal свое дело знает.*


*Все смешалось у Тома Клэнси. Ребята, вы чьих будете: из «Призраков» или из «Радуги»?*

### ВСЕ ХОТЯТ В КАНАДУ

Иммиграционная и налоговая политика Канады продолжает привлекать игровую индустрию. В прошлом году сразу две компании открыли там свои студии. THQ Montreal озаботилась размещением 400 сотрудников, из которых половина под руководством Патриса Дезиле (директор первых двух Assassin's Creed) будет заниматься абсолютно новой разработкой, а вторая вести сопровождение уже раскрученных тайтлов. А Square Enix не просто открыла студию на 350 сотрудников в том же Монреале, но и перевезла туда ключевых сотрудников IO Interactive, чтобы работать над будущим сериала Hitman после пятой части, которая выйдет в этом году.

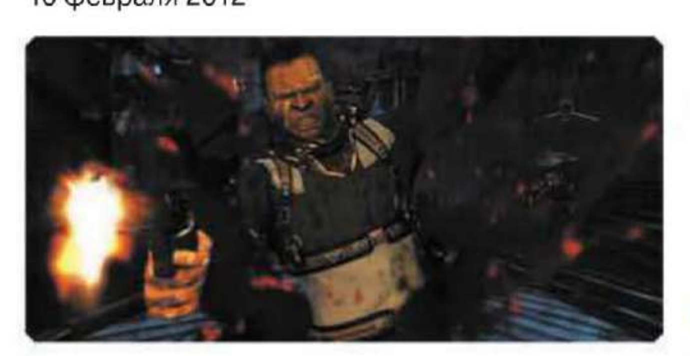


# ЯНВАРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

| ПН | ВТ | СР | ЧТ | ПТ | СБ | ВС |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 **GOTHAM CITY IMPOSTORS** Мультиплеерный экшен от создателей F.E.A.R. и No One Lives Forever, где каждый может почувствовать себя Бэтменом или Джокером. Правда, поддельным. | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 **VICTORIA II: A HOUSE DIVIDED** Первое дополнение к глобальной стратегии от Paradox Interactive даст возможность принять участие в Гражданской Войне 1861 года в США. | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

## ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

**The Darkness II**
10 февраля 2012



*Первая часть этого брутального мистического шутера про гангстера со злыми щупальцами обошла PC стороной, но это не повод обходить стороной сиквел.*

**Syndicate**
24 февраля 2012



*Авторы знаменитой Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay решили вернуться к научной фантастике, получили лицензию на стратегический сериал Syndicate и делают, как обычно, FPS.*

**Mass Effect 3**
9 марта 2012



*Заключительная часть шутерно-ролевой трилогии о противостоянии бравого капитана Шепарда и кровожадной расы Жнецов. Пропускать такое никак нельзя.*

**Автор:**
Ерышев Игорь






Гибрид паука и гориллы – это что-то новенькое. Интересно, он кидается бочками или паутиной?




Мы привыкли представлять смерть костлявой старушкой, но в мире американских комиксов кто не мышцат, тот не герой.




В отличие от первой серии, которая вся была исполнена в оттенках красного, Darksiders 2 щеголяет фиолетовой цветовой гаммой. Посмотрите, она прямо в воздухе витает.

4

Оригинал в свое время радовал разнообразием локаций, надеемся, что и действие сиквела не будет целиком проходить в пещерах и готических соборах.




Черепа в мире Darksiders, словно ромашки, милые и безобидные украшения. На этой картинке мы насчитали их четыре штуки, а вы?

# DARKSIDERS 2

Darksiders 2 – это продолжение замечательного приключенческого экшена Darksiders, портированного на PC в конце 2010 года. Сюжетно это не совсем сиквел, а скорее ответвление, в центре внимания которого окажется Всадник Апокалипсиса по имени Смерть. Три его брата (среди которых и Война, главный герой первой серии) будут мелькать где-то на заднем плане. Помимо отполированного до зеркального блеска геймплея, разработчики обещают вставить в игру города, NPC и даже сайдквесты.

- **ЖАНР:** Action-adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vigil Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darksiders.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** Лето 2012 года

## О СКРИНШОТЕ

Как и Войне полтора года назад, Смерти в ходе своих приключений предстоит спуститься под землю и наподдать местным жителям для получения того, что ему надо. Среди аборигенов найдется и босс, огромный фиолетовый паук. Понятное дело, что Всадник без проблем одержит верх и возьмет то, за чем пришел, и даже найдет пару секретов по ходу дела.

## СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Скорее всего. Пока что Darksiders 2 обещают выпустить для всех больших платформ единовременно, и на PC в том числе.







**1** Похоже, Леон не единственный старый знакомый, которого придется повстречать по ходу игры. Неужели это и вправду легендарный H.U.N.K.? И пощадят ли его сценаристы Slant Six Games?

**2** Забавно, но наших героев, наемников Umbrella, зачем-то пытаются убить другие солдаты с такой же красно-белой нашивкой на рукаве. Ждем объяснений.

**3** Судя по спокойной позе, часовой справа даже не подозревает о том, что его напарник вот-вот удостоится чести быть зарезанным самим H.U.N.K'ом. Возможно, в игре будет какое-то подобие стелса… или это просто очередная кат-сцена.

# RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Resident Evil: Operation Raccoon City – это кооперативный шутер во вселенной легендарного хоррора про зомби-вирус. В роли безликих бойцов фармацевтической корпорации Umbrella игрокам предстоит своими глазами увидеть нашествие мертвецов на мирный городок Раккун-Сити и выполнить пару поручений для своих работодателей. В том числе и убить копа Леона Кеннеди, одного из популярнейших персонажей серии. Сюжетно Operation Raccoon City не следует сложившемуся за 15 лет существования Resident Evil канону.

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Slant Six Games и Capcom
- **ИНТЕРНЕТ:** www.residentevil.com/reorc
- **ДАТА ВЫХОДА:** Март 2012 года

**О СКРИНШОТЕ**

Как и в любой части Resident Evil, наши герои наверняка попадут в подземные лаборатории безумной корпорации Umbrella, чтобы взять пару пробирок со столов ее уже несколько часов как мертвых сотрудников. А потом взорвут все и устроят хэппи-энд. Или нет?

**СКРИНШОТ ДЛЯ PC?**

Вполне возможно, но никаких гарантий: версия на персональные компьютеры выйдет позже консольных.





**Автор:**
Иван Гусев

# ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: BETHESDA SOFTWORKS




## ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

**1988** Wayne Gretzky Hockey
**1990** The Terminator
**1994** The Elder Scrolls: Arena
**1996** The Elder Scrolls II: Daggerfall
**2000** IHRA Drag Racing
**2002** The Elder Scrolls III: Morrowind
**2006** The Elder Scrolls IV: Oblivion
**2008** Fallout 3
**2011** The Elder Scrolls V: Skyrim

**СТУДИЯ:**
Bethesda Softworks
**СТРАНА:**
США
**ГОРОД:**
Роквилл
**ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:**
1370 Piccard Drive, Suite 120 Rockville, MD 20850
**ИНТЕРНЕТ:**
bgs.bethsoft.com
**ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:**
THQ, Ubisoft, Take-Two Interactive



*Говорят, именно Уивер послужил прототипом ученого, спасающего мир в фильме «День независимости».*

### ОТЕЦ-ОСНОВАТЕЛЬ

Bethesda Softworks – детище американца Кристофера Уивера. Человек разносторонних интересов, он получил научные степени по физике, компьютерным технологиям и японскому языку, наладил коммуникационные системы в конгрессе США, работал на телевидении, преподавал в университете и состоит в Американской академии наук. Зачем преуспевающий специалист в области компьютерных технологий в 1986 году создал Bethesda Softworks? Да просто нравились парню игры, вот и все.



*В портфолио Bethesda есть и американский футбол, и хоккей, и баскетбол, и боулинг.*

### ТЕРМИНАТОР В ПОМОЩЬ

В 1986 году Bethesda выпустила спортивную игру Gridiron, в которой слово «физика» не было пустым звуком. И сразу же получила заказ на разработку симулятора американского футбола – первую часть Madden NFL. Всего Bethesda выпустила больше 50 игр. Среди них и гоночные игры, и экшены, и спортивные симуляторы, и, конечно же, RPG. В 90-х годах Bethesda даже сделала пять экшенов по мотивам фильма «Терминатор».



*Успех Fallout 3 подвигнул Interplay взяться за создание Fallout Online.*

### НЕ НАДО ЖАДНИЧАТЬ

В 2007 году издательство Interplay за 5.75 миллиона долларов передало Bethesda Softworks вселенную Fallout. Прежнему владельцу оставили право разработать и выпустить MMORPG в постапокалиптических декорациях. На самом деле, Interplay была готова отказаться от создания Fallout Online, но в Bethesda пожадничали. После выпуска суперуспешной Fallout 3 стоимость франчайза резко подскочила. Вот уже несколько лет Bethesda безрезультатно пытается отсудить у Interplay права на MMORPG.

США

Роквилл

ПРОЦЕНТ PC-ИГР

# 100%*

* отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.



В США разработчикам вольготно.

## СТРАНА, ГДЕ ДЕЛАЮТ ИГРЫ

Соединенные Штаты Америки – государство в Северной Америке, которое занимает четвёртое место в мире по территории и третье место по численности населения (более 309 миллионов человек). Согласно исследованиям, в США проживает свыше 40 тысяч человек, занятых в игровой индустрии. Они трудятся в 600 компаниях. 46 % американских разработчиков трудятся в штате Калифорния, 11,6 % – в Вашингтоне и 7,4 % – в Техасе.



Роквилл – тихий, уютный городок.

## WE WILL ROCK YOU

Роквилл – небольшой город в штате Мэриленд, США, с населением в 61 тысячу человек, основанный в 1717 году. В городе преобладают белые (67,78 %), но также много азиатов (14,83 %) и афроамериканцев (9,11 %). Кстати, здесь живет несколько тысяч русских (большинство из них студенты). В Роквилле родился режиссер Спайк Джонз, снявший «Быть Джоном Малковичем», «Адаптация» и множество известных видеоклипов Бьорк и Beastie Boys.



В Bethesda много работают, но и отдыхать умеют.

## БЕТЕСДА В РОКВИЛЛЕ

Свое название компания Bethesda Softworks позаимствовала у города, в котором была основана – Бетесда, штат Мэриленд. В 1990 году компания переехала в Роквилл, однако раскрученное к тому времени имя решили не менять. Роквилл – идеальный город для разработчиков, ведь вдоль межштатного шоссе I-270 между Бетесдой и Гейтерсбергом сформировался так называемый технологический коридор. Здесь расположены многие высокотехнологичные компании и учреждения, включая центр NASA, службу электронной разведки и Патентное управление.

Автор:
Иван Гусев

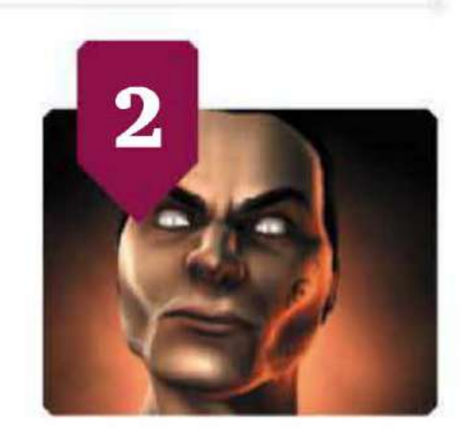


# 10 ФАКТОВ О ПРЕСТУПЛЕНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

(выходу L.A. Noire посвящается)



Флоридский юрист Джек Томпсон, называвший Grand Theft Auto «симулятором убийцы», а Take-Two Interactive «преступной группировкой», в конце концов сам предстал перед судом. Судья Дэва Тунис признала Томпсона виновным в 27 серьезных нарушениях, включая лжесвидетельствование, и запретила ему заниматься адвокатской деятельностью.



Банк Eve Intergalactic Bank (EIB) в игре EVE Online просуществовал почти год и уже завоевал доверие вкладчиков, как вдруг директор банка объявил на форуме EVE Online через подставной аккаунт о собственной преждевременной кончине. Из доверчивых пользователей удалось вытянуть 700 млрд ISK (что приравнивалось тогда к $170 тыс.).



Компания Stardock, знакомая по стратегиям Galactic Civilizations и Sins of Solar Empire, в свое время опубликовала билль о правах геймеров. Один из пунктов касался паранойи со стороны издателей к пользователям PC, и звучал следующим образом: «Геймеры имеют право на то, чтобы с ними не обращались, как с потенциальными преступниками».



18-летний американец Девин Томпсон, задержанный за угон автомобиля, в полицейском участке выхватил пистолет у одного из сопровождавших его офицеров и застрелил трех служителей правопорядка. В суде он пытался переложить вину за произошедшее на свою любимую игру – Grand Theft Auto III, якобы она научила его убивать полицейских. Томпсона приговорили к смертной казни.



Кража сырого кода Half-Life 2 существенно задержала выпуск игры. Преступление совершил немецкий хакер, атаковавший серверы Valve Software. Парня арестовали на родине. Первоначально предполагалось выманить его в США – ему предложили работу в Valve, однако хакер передумал лететь в Америку. Его задержали правоохранительные органы Германии.



Геймдизайнер Ричард Гэрриот, создавший вселенную Ultima, стал жертвой нелепого ограбления. Компания из десяти человек проникла на его дачу и устроила вечеринку. Ребята напились, сфотографировались на память, забрали с собой спиртного на 5 тысяч долларов и ушли. А вот фотокамеру забыли. «Этот взлом достоин занесения в книгу самых идиотских преступлений», – сказал Гэрриот.



На игровой выставке PAX East 2010 в Бостоне чуть было не украли игру. 20-летний юноша дождался, пока сотрудник студии Atomic Games, представлявший демоверсию многопользовательского шутера Breach, отлучится в туалет, и попытался скопировать файлы. Он подсоединил свой ноутбук к компьютеру с игрой, но успел сохранить лишь 14 мегабайт. Парня «засекли» и сдали полиции.



В 2007 году американец Альфред Хайтауэр был объявлен в розыск за распространение наркотиков. Однако дилер скрылся от полиции и залег на дно. В ходе следствия копы узнали от одного из свидетелей, что Хайтауэр – поклонник World of Warcraft и его персонажа зовут Rastlynn. По IP-адресу они выяснили, где скрывается преступник. Канадская полиция задержала наркодилера в Оттаве.



PC-версия экшена Assassin's Creed за несколько недель до релиза появилась в Интернете. Игра была украдена из офиса «Акеллы». Виновными в преступлении оказались двое сотрудников издательства и студент 4 курса МГУ. Четверокурсник выклянчил у приятеля из «Акеллы» копию Assassin's Creed, и, пройдя игру, разместил ее на торрент-трекере. Студент получил 2 года условно.



Когда в Чикаго выдался богатый на преступления уик-энд (37 человек с огнестрельными ранениями, 7 трупов), телекомпания Fox News показала в сюжете чикагские автобусы, увешанные рекламой Grand Theft Auto IV, и намекнула, кого стоит винить в разгуле преступности. Рекламу тут же сняли с автобусов. Через суд издатель игры доказал, что рекламу убрали незаконно.

Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

# ПРОСТЫЕ ФОРМЫ НЕ ПРОСТОЙ ЗВУК

## EDIFIER C2

Двухполосные деревянные сателлиты и мощный 6,5" сабвуфер*
Возможность одновременного подключения 2-х источников звука
Беспроводной пульт ДУ
Удобное расположение органов управления на внешнем усилителе
Система автоматической компенсации искажений — Edifier Intelligent Distortion Control

* Использование внешнего усилителя обеспечивает правильную форму внутреннего объема сабвуфера. Это положительно сказывается на качестве звучания.

Реклама



ТЕХНОЛОГИИ
S2000

ДИЗАЙН
IF500

МОЩЬ
S730

КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS

Автор:
Илья Черных



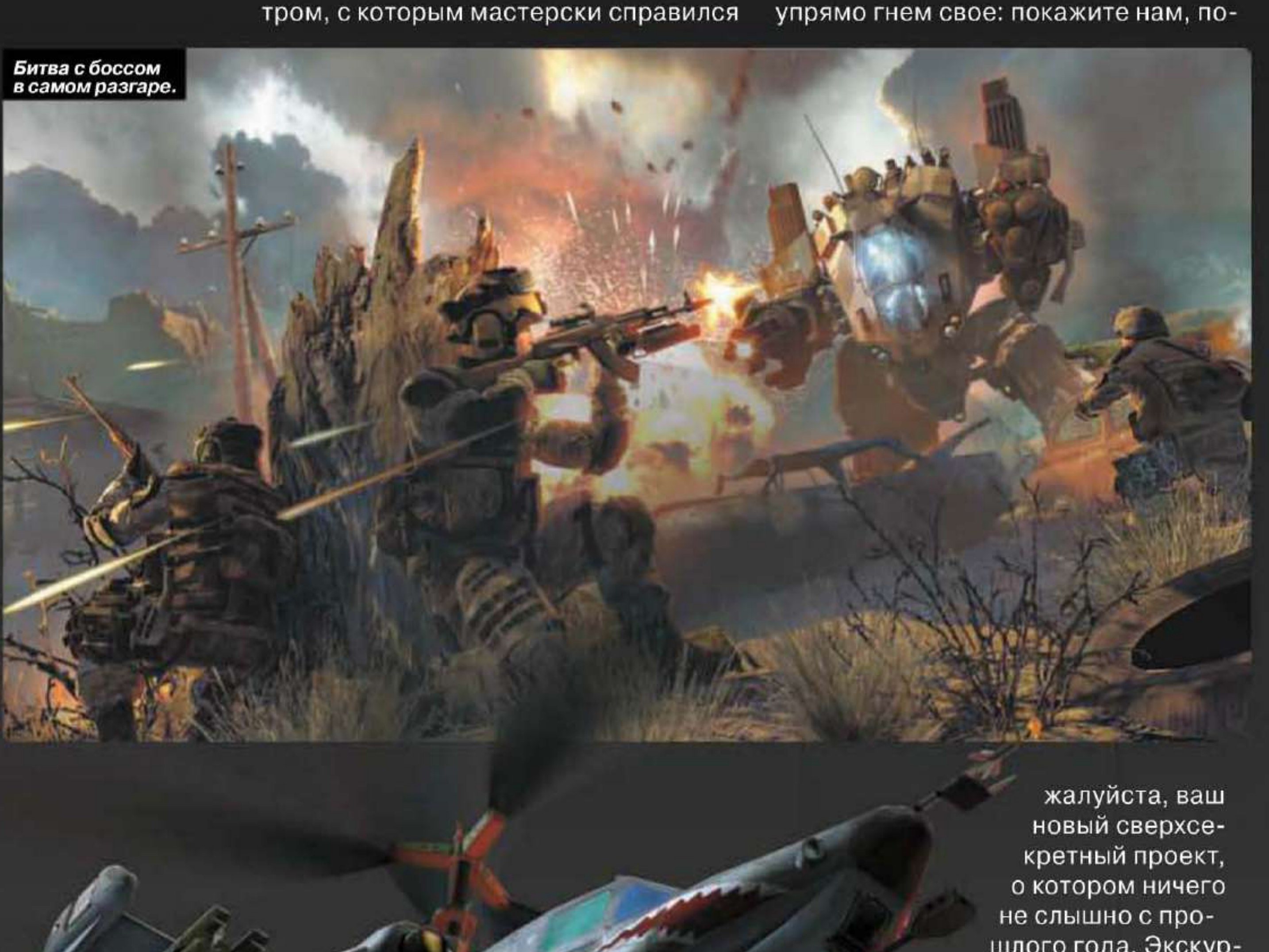
# WARFACE

## ОНЛАЙН-ШУТЕР ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ

- **ЖАНР:** Free-to-Play Online First Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Crytek
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek Kiev
- **ИНТЕРНЕТ:** www.warface.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012

**В индустрии назревает революция: Crytek, международная dream team разработчиков для нашей любимой платформы, доделывает онлайн-шутер. Не простой – бесплатный. Естественно, на движке CryEngine 3. В графе «платформа» значится только ПК. В сумме это все настолько невероятно, что мы уже верим в успех предприятия под названием Warface. Тем более что альфа-версия, которую продемонстрировал узкому кругу гостей Михаил Хаймзон, креативный директор всея Crytek, подтверждает интернет-слухи: нас ждет отличная игра.**

Киев – город контрастов. Международный аэропорт «Борисполь» встретил нас неприветливым боковым ветром, с которым мастерски справился украинский экипаж. Дорога в центр города пролегала через мкадских размеров пробку на потрясающе красивом вантовом мосту. Цель нашего путешествия – киевское отделение Crytek – располагается на одной улице с изолятором, в котором, по рассказам таксиста, коротает время экс-премьер Украины. Мы появились на пороге Crytek Kiev ближе к обеду. Занимающая целый этаж скромного особняка студия встретила нас вежливо, но настороженно. Неудивительно: понедельник, 80 с лишним человек, собравшиеся со всего мира, заняты полировкой Warface, последнего детища крайтековцев. А тут делегация любопытных москвичей. Кажется, даже полноразмерный макет нанокостюма, стоящий напротив главного входа в студию, смотрит на нас с осуждением. Мы робеем, но упрямо гнем свое: покажите нам, пожалуйста, ваш новый сверхсекретный проект, о котором ничего не слышно с прошлого года. Экскурсоводом стал Михаил Хаймзон, один из отцов Warface, креативный директор киевской студии, за мощными плечами которого арт-дирекшн и геймдизайн Far Cry и Crysis, пожалуй, главнейших шутеров начала XXI века.

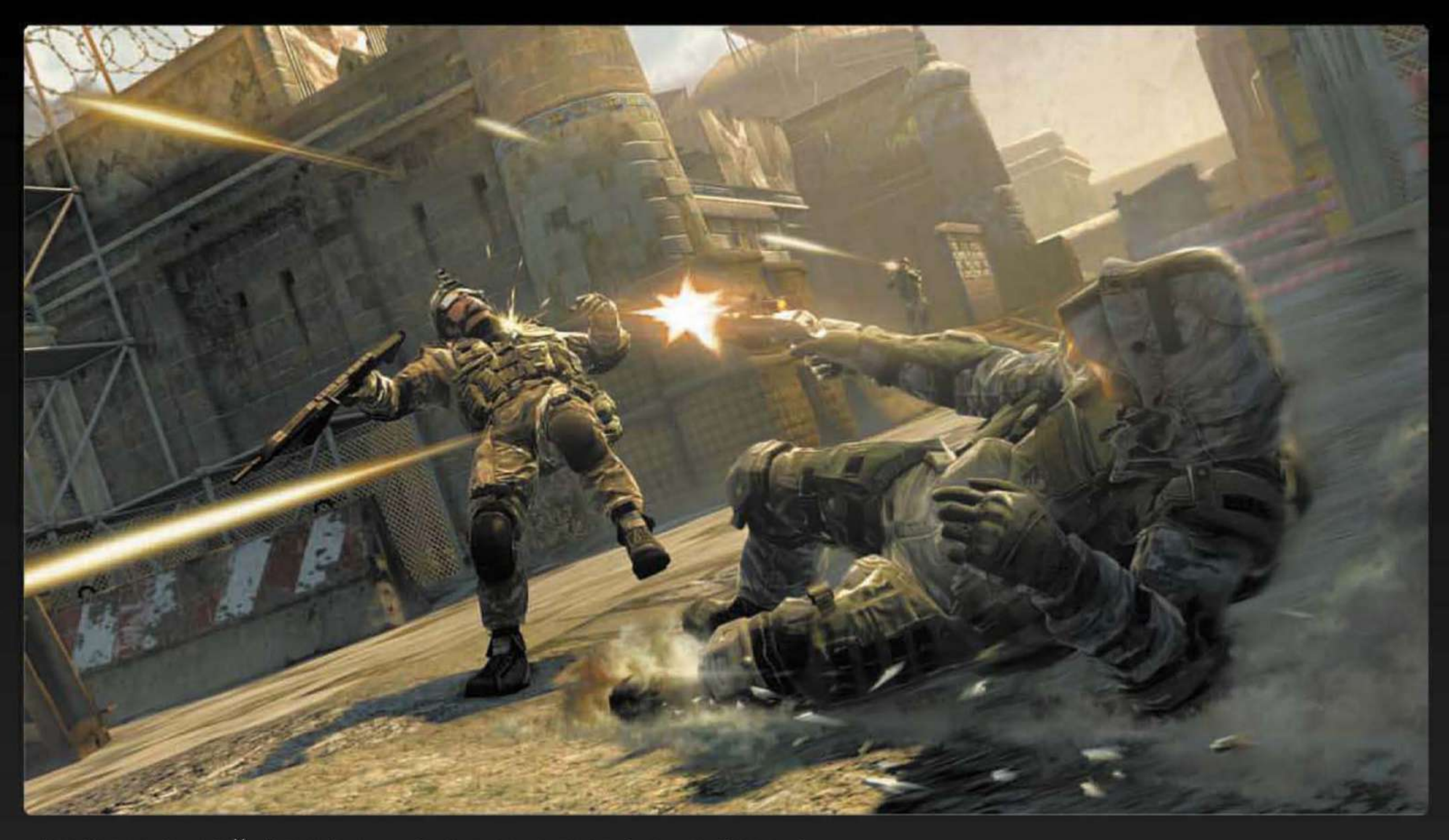


*Битва с боссом в самом разгаре.*

### ОНЛАЙН-ШУТЕР

В далеком 2007 году, когда Crysis взорвал нашу слегка застоявшуюся индустрию (и спровоцировал массовые апгрейды домашних компьютеров), крайтековцы уже задумались о будущем. Тогда золотой век MMO-развлечений был в разгаре: знаменитая EVE Online поставила рекорд в 41,690 CCU (англ. concurrent users, количество одновременно присутствующих на сервере пользователей), получил первый аддон World of Warcraft. Открытое в 2005 году киевское отделение Crytek при горячей и всесторонней поддержке франкфуртской штаб-квартиры взялось за секретную разработку онлайновой жилы. Было ясно, что делать надо шутер с элементами MMO, технологии, естественно, собственные – роскошный движок CryEngine текущего поколения. В игродизайнерских лабораториях закипела нешуточная работа, были всесторонне исследованы сетевые, а пару лет спустя и онлайн-шутеры, изучен путь восточной мудрости, сформулированы основные вопросы: почему этими со всех сторон замечательными играми интересуются в основном гиперактивные подростки, отчего многие любители погонять виртуальных фашистов почти не запускают многопользовательские режимы, есть ли MMO-жизнь вне фэнтезийных миров и так далее. Решение нашлось, настолько простое и гениальное, что даже странно, как никто не додумался раньше: кооперативная игра против компьютера. Нет, безусловно, такие попытки были, и даже в некотором смысле успешные, но много ли вы вспомните популярных кооперативных шутеров, где взаимодействие игроков стало бы магистралью геймплея? Консольная Army of Two, Valve-суперхит Left 4 Dead и, пожалуй, Serious Sam (*автор, конечно, имел в виду Resident Evil 5. – Прим. ред.*) – вот и весь кооператив. Свои наработки Crytek скупо анонсировала год назад, а затем были 12 месяцев тишины. И вот он, миг истины: встречайте Warface, взрывоопасную, вызывающую крайнее привыкание смесь из лучших FPS-элементов.



## ОТ ЗНАКОМОЙ ФРАЗЫ «ACHIEVED WITH CRYENGINE 3» СЕРДЦЕ НАЧИНАЕТ БИТЬСЯ БЫСТРЕЕ.

*В зрелищности Warface не уступает киноблокбастерам. И оцените, оцените уровень графики!*

Внемля настойчивым требованиям, наш радушный хозяин приглашает познакомиться с игрой лично. От знакомой фразы «achieved with CryEngine 3» сердце начинает биться быстрее.

### КООПЕРАТИВ

Warface – история из недалекого будущего с легким налетом научной фантастики. Регулярные армии здесь практически не используются, бал правят частные охранные корпорации вроде знаменитой Xe Services. Конфликты возникают из-за природных ресурсов, и в какой-то момент местный аналог ООН создает собственную организацию – Warface, призванную пресекать незаконные военные вторжения в суверенные государства. В продемонстрированной нам версии игроки выступают на стороне добра: под командованием Михаила мы отправляемся на штурм восточно-европейской деревеньки, где окопались вражеские силы. О сюжете мы поговорим в другой раз, наш десантный вертолет приближается к точке высадки.

На старте мы выбираем класс – пулеметчик, инженер, снайпер или медик. В принципе, каждый из них – самодостаточная боевая единица, способная выжить в мире Warface. Но даже на самом простом уровне игра ненавязчиво подсказывает, что в компании воевать легче, а главное – интереснее. Мы играем втроем: Михаил принимает на себя командование и роль медика, еще один представитель прессы становится снайпером, я записываюсь в пулеметчики. Наш «Чинук» обстреливают уже на подлете, мы огрызаемся из табельного оружия. Высадка сопровождается эффектной атакой вражеской пехоты, но под присмотром нашего старшего товарища мы быстро подавляем сопротивление. Бой на минуту затихает, есть время осмотреться. Игра выглядит роскошно. Солнце пробивается сквозь листву деревьев и треплющееся на ветру белье. Деревья похожи на те, что мы видим в реальной жизни, а не на продукт, произведенный по технологии SpeedTree. Анимация врагов и соратников заставляет забыть о том, что на экране игра, а не высокобюджетная военная драма. Мой персонаж на бегу поднимает клубы пыли, и кажется, что я сам, сидя посреди белого офиса, чувствую пыль на зубах. Модели военной и автотехники узнаются с первого взгляда: о «Чинуке» мы уже говорили, еще нам встретился неплохо сохранившийся топливозаправщик «Урал» и остов горбатого «запорожца». Пули высекают искры из брусчатки и откалывают куски штукатурки. Военная форма и разнообразная броня поражают количеством мелких деталей.

Пока я любовался окрестностями, мои коллеги уже расположились на местности – бой продолжался. Я заметил блик снайперского прицела слишком поздно. Сраженный пулей,

*Десант вступает в бой с ходу. Обратите внимание на бойцов слева: это еще одно кооперативное спецдвижение.*

*Удерживаем зону эвакуации. Домой вернутся все!*

мой боец упал. Но игра не закончилась: не зря командиром у нас медик. Медпомощь в боевых условиях Warface оказывается просто и со вкусом: разряд дефибриллятора, и я снова в строю. Чтобы снова оказаться на земле под ударами резиновой дубинки: в узком проходе нам повстречались «щитовики», вражеские бойцы, оснащенные огромными щитами вроде тех, что используются полицией при ликвидации беспорядков. Оправдывая свое (рабочее, надо заметить, но очень подходящее) название, «щитовик» мощным ударом повалил моего героя на землю и принялся дубасить демократизатором. Судя по возмущенным крикам коллеги, его постигла та же участь. Мой боец достал пистолет, но «щитовик» знает свое дело – ранить его не удается. К счастью, наш незаменимый медик вызволил нас из этого унизительного и опасного для жизни положения, чтобы потом – не поверите! – подать руку и помочь встать. Здесь Михаил заметил, что такая помощь в игре представлена несколькими «движениями», в чем мы убедились довольно скоро.

Следующих щитоносцев мы отстреливали на подходе, когда они выглядывали из-за своей передвижной брони. Впечатление незабываемое. Каждый враг в Warface требует индивидуального подхода (это не говоря о боссах, о которых в другой раз); например, тех же «щитовиков» удобнее уничтожать с тыла, а обойти их на узкой улочке не всегда возможно. Выход прост: бойцы могут подсаживать друг дружку, чтобы один из них занял высоту, а второй отвлекал врага на себя. Крайне элегантное решение, согласитесь. Такая тактика пригодилась нам в схватке с мини-боссом, вооруженным тяжелым пулеметом и закованным в мощную броню, у которой единственное уязвимое место – небольшая точка на спине. Я помог нашему снайперу забраться на второй этаж, а сам отвлекал внимание этой ходячей турели; на этот раз мы справились с врагом без потерь. Потом был вызов артподдержки и схватка с полноценным боссом – тяжеловооруженным роботом; затем оборона точки эвакуации и второй забег на «харде», в котором пострадал даже наш командир; демонстрация настройки оружия и прокачки персонажа, самоубийственный дефматч против создателей Warface – все эти подробности мы вынуждены приберечь до следующего раза. Но даже после такого краткого знакомства мы уверенно заявляем: у Crytek опять все получается как надо. И очень здорово, что Warface – исключительно компьютерная игра. Нынче это редкость.

*Киевский особняк Crytek.*



«МЫ НАЧАЛИ С НЕБОЛЬШОГО МОДА НА ОСНОВЕ CRYSIS, В КОТОРОМ ГЛАВНЫМ РЕЖИМОМ СТАЛ БЫ PVP. ТАКАЯ CRYSIS MMO. ПЛАНЫ БЫЛИ ГРАНДИОЗНЫЕ: РАЗРУШАЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ, ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА ВЕРТОЛЕТАМИ, ГЛОБАЛЬНАЯ ВОЙНА – ОТ ГЕЙМПЛЕЙНЫХ ПРОТОТИПОВ ЗАХВАТЫВАЛО ДУХ. НО МЫ ПОНЯЛИ, ЧТО НА ЭТОМ ДАЛЕКО НЕ УЕДЕШЬ, РАНО ИЛИ ПОЗДНО ИГРОКИ ЗАСКУЧАЮТ. ПОЭТОМУ МЫ ПРИНЯЛИ РЕШЕНИЕ СМЕСТИТЬ АКЦЕНТ В СТОРОНУ PVE. В ИТОГЕ В WARFACE ГАРМОНИЧНО УЖИВАЮТСЯ ОБА РЕЖИМА».

МИХАИЛ ХАЙМЗОН, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР CRYTEK И ГЛАВНЫЙ ИДЕОЛОГ WARFACE

Автор:
Андрей Окушко

# CRUSADER KINGS II

## СТРАТЕГИЯ ОБ ИСТОРИИ ДВОРЯНСКОЙ СЕМЬИ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Crusader Kings II
- **ЖАНР:** strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** www.crusaderkings.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** Февраль 2012 года

**У Crusader Kings II забавная предыстория – когда-то Paradox Interactive заявила, что выпустит игру, только если умолять об этом будут тысячи людей. Нужное число подписей под петицией собрали в считанные дни, пришлось компании отвечать за свои слова. Шведский ответ геймерам появится уже в феврале, но кое-что о нем поведаем прямо сейчас.**

Основное отличие «Крестоносцев» от прочих «парадоксальных» стратегий – здесь мы управляем не только государством, но и руководящей им отдельно взятой феодальной семьей в Средние века. Причем семьей христианской – увы, мусульмане с язычниками в базовой версии для выбора недоступны. Понятно, что при таких ограничениях Земля перестает считаться круглой – карту ограничили Европой, Ближним Востоком и Северной Африкой. Хотя места все равно хватает, да и в XI-XV веках мало кто подозревал, что за океанами есть и другие континенты.

На глазок сначала кажется, что провинций стало меньше, чем в первой части сериала. Но стоит присмотреться, и поймешь – не все так просто. Каждое графство или княжество включает в себя от четырех до семи участков под застройку. Некоторые заняты столицами, городами, замками, аббатствами. Другие свободны, что позволяет самостоятельно выбрать направление развития. Кто-то погонится за большими деньгами и настроит мегаполисов, другой же последует примеру Тевтонского ордена и, помня об агрессивных соседях, займет свободные территории крепостями. Каждый по-своему прав, и каждый путь имеет свои достоинства и недостатки.


*Сажайте подданных в тюрьму или даже казните, если иначе мятежа не избежать.*



*Повстанцы перестали ходить мелкими группками в сто-двести бойцов. Теперь они собираются тысячами и задают трепку средней армии. То же касается и язычников – тевтонцам в Пруссии придется тяжко.*



Осажденные защитники крепости делают вылазки, сжигают осадные орудия – в общем, всячески вредят захватчику, делая войну в разы интересней.

## «НА СТАРТЕ МЫ ДАЕМ ИГРОКУ СТРАНУ, А ДАЛЬШЕ ОН ИЗМЕНИТ ИСТОРИЮ ТАК, КАК ЗАХОЧЕТ».

ЙОХАН АНДЕРССОН, ПРОДЮСЕР CRUSADER KINGS II.


Бедное Полоцкое княжество, с таким уровнем технологий ему на Руси ничего не светит.

В любом случае даже маленькому городишке требуется собственный бургомистр. За это «Крестоносцы II» явно понравились бы Сталину, как-то заявившему: «Кадры решают все». Здесь все так и обстоит – лучшие люди на нужных местах дадут и больше денег, и больше рекрутов сюзерену. Причем все наши подчиненные ведут себя как живые: у них есть жены и мужья, появляются дети и внуки, случаются радости и неприятности. Само собой, они еще и интригуют друг против друга. Намылившийся занять место маршала вояка забросает короля доносами на соперника, а желающий стать придворным пастырем поп обвинит конкурентов в ереси и предложит отправить в тюрьму. Вы всерьез думали, что жизнь средневекового правителя состояла только из пирушек и турниров?

Впрочем, турниры тоже есть, куда ж без них. Только помните, виртуальные персонажи отличаются разными характеристиками, например, показателем здоровья. Не стоит отправлять отличного канцлера драться против лучших рыцарей страны. Получит он травму, помрет, и кого ставить на освободившееся место, если смена еще не выросла? Особенно сильно кадровый голод ощущается в начале кампании, когда свободных персонажей с приличными умениями в интригах или управлении всего ничего, а коварные соседи еще и сманивают всех женщин, предлагая выгодные браки. Хорошо хоть, герцог может осадить честолюбивую девчонку, поставившую себе цель стать княгиней. Плохо, что та же девчонка на княжеском престоле при первом удобном случае отделится от «федерального центра».

К слову, государство в «Крестоносцах II» – нечто вроде федерации. Самому править тридцатью-сорока территориями не получится, чревато падением доходов и даже стрессом у государя. А стресс – штука неприятная, от него и до смертельной болезни недалеко. Волей-неволей раздаешь провинции родственникам или друзьям, веря, что в случае войны они пришлют под светлую руку великого князя побольше солдат. Войны же будут в любом случае – страны в Crusader Kings II постоянно стремятся к расширению. Хотя и распадаются частенько – за сорок лет в одной из партий Англия у меня развалилась аж два раза. И два раза воссоединилась, благодаря усилиям энергичных королей. Политическая карта в «Крестоносцах II» меняется ежегодно, и участвовать в ее перекраске крайне интересно. Только зарубите на носу: погибнет ваша династия, и злобный зверек «Game Over» не заставит себя ждать. Посему жените наследников, пусть плодятся и размножаются, получая все больше и больше титулов. И тогда удастся дотянуть до конца – 1452 года, заодно сравнив свои достижения с энциклопедией истории. ■

### «НО НАША ЧЕСТЬ ОТ НАС ОДНИХ ЗАВИСИТ»

Два важнейших параметра в игре – престиж и благочестие. С низким престижем сложно не то что войну объявить, но даже убийцу к неугодному придворному подослать. А неблагочестивый король постоянно нарывается на войны с добрыми христианами, ведь Папа (или патриарх) не будет осаждать борцов за веру. Радует, что повышать эти параметры стало проще, для чего есть сотни событий. Иногда в их череде попадаются настоящие шедевры, например, за отказ посетить спальню фрейлины дадут +10 к чести. А фрейлины-то порой десятками клубятся у спальни императора, знай успевай отказывать.



Мусульманская Португалия? Звучит дико, но на самом деле такое в истории тоже было.

### ВЕКАМИ ИДЕТ ВОЙНА

Сражения в сравнении с первой частью переработали основательно. Уходят в прошлое корабли, строившиеся любым ополченцем из подручных средств на побережье моря, – суда, как и отряды, придется нанимать. На службу к богатому государю с радостью пойдут наемники, а к благочестивому – рыцари крестоносных орденов. И главное – нам наконец-то позволят управлять битвами. Пусть опосредованно, всего лишь распределяя бойцов между флангами и центром, но даже это дает шанс победить, уступая противнику количественно.



Как и в первой части, в начале XIII века с востока приходят монголы. Поверьте, это серьезно, перед лицом орд Батухана выживут лишь сильнейшие, да и то не все.

**Автор:**
Лилия Дунаевская

# Славянская мифология в играх

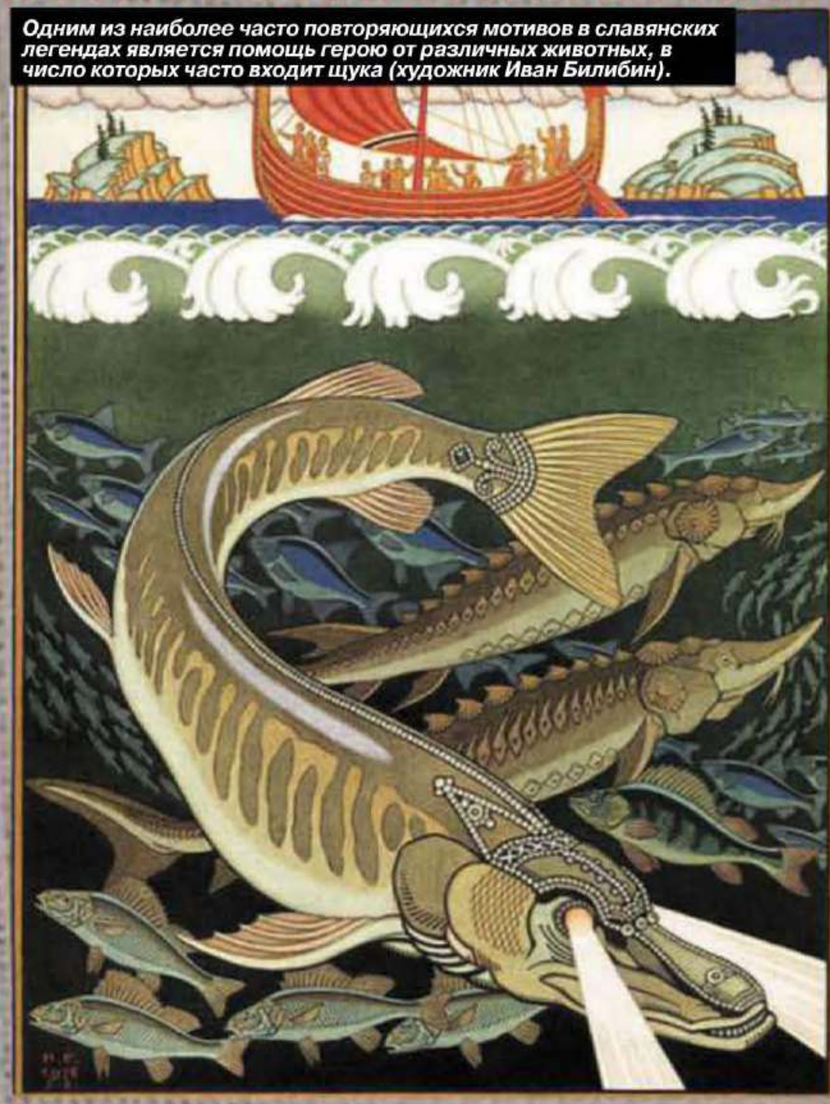
**П**ока мы отмечаем Новый год по старинке, самое время вспомнить сказки и былины тех давних времен, а заодно и поискать их отголоски в современных произведениях.**

Если взять среднестатистическую видеоигру, даже не обращая внимания на жанровую принадлежность, то можно обнаружить, что она чаще всего посвящена противостоянию героя и противника, ну и вовлеченных в этот конфликт лиц, само собой. К числу последних могут относиться как хорошие/плохие парни, так и звери, химеры, гибриды и прочие твари, которые на Земле существовали когда-то, благополучно существуют по сей день или же попросту являлись плодом воображения наших предков. Последняя категория в играх пользуется особой популярностью: понятно, что фэнтезийный сеттинг будет успешен в рамках как брутального hack'n'slash, так и совершенно мирных квестов и адвенчур; а возможность использовать уже готовые и притом легко узнаваемые продукты чужой фантазии – это безусловный бонус. Игровое пространство заселили мифическими существами всех мастей и сортов, начиная от мегапопулярных эльфов и гномов, нежная любовь к которым не иссякает со времен Толкина, до экзотичных суккубов, тануки и мандрагор. Еврейские демоны, диковинные чудища из арабских сказаний, монстры из древнегреческих эпосов, духи из японских легенд – всем нашлось место на этом празднике жизни, на первый и не пристальный взгляд.
Но только на первый и уж совсем не пристальный. Бродя по облюбованным кровожадными монстрами просторам вне ойкумены или наращивая себе армию из вивернов, грифонов и гидр, или попросту гуляя по чудесному мирку, где с людьми соседствуют лепреконы и разумные драконы, очень-очень редко встретишь знакомых отечественному читателю едва ли не с колыбели водяных и леших, домовых и кикимор.
В случайно взятой американской или японской игре с куда большей вероятностью можно наткнуться на много-





*Русалки, хоть и принадлежали миру мертвых, занятия предпочитали такие же, как и большинство обычных живых девушек (художник Константин Маковский).*



*Одним из наиболее часто повторяющихся мотивов в славянских легендах является помощь герою от различных животных, в число которых часто входит щука (художник Иван Билибин).*



*Эпический поединок: против лежавшего тридцать три года на печи Илюши Муромца у Соловья-Разбойника нет ни единого шанса.*

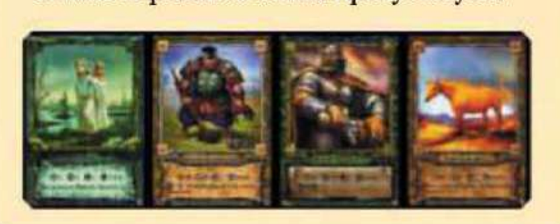
ТАК НАЗЫВАЕМАЯ «ВЕЛЕСОВА КНИГА», СБОРНИК СЛАВЯНСКИХ ЛЕГЕНД, КОТОРАЯ НАУЧНЫМ СООБЩЕСТВОМ ДАВНО БЫЛА ПРИЗНАНА ПОДДЕЛКОЙ, ДО СИХ ПОР НЕРЕДКО ПРОДОЛЖАЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ В КАЧЕСТВЕ РЕАЛЬНОГО ИСТОРИЧЕСКОГО ДОКУМЕНТА.

рукое индийское божество или же краснолицего индейского божка – а вот легенды, герои, существа и артефакты, взятые из языческих верований славян, – отсутствуют. Касается эта тенденция, кстати, не только игр: в случае с литературой и кинематографом ситуация схожа, помянуть в художественном произведении Сварога или Макошь – все равно что говорить об идоле, которому поклоняются народы, населяющие центральную Африку. Стороннему читателю/зрителю/игроку это чуждо, непонятно, скучно и не ясно, зачем оно вовсе – то ли дело вампиры и вервольфы, или хотя бы харизматичные Шива и Один? Ну а исключения, вроде эклектичного романа «Американские боги» Н. Геймана, правило только подтверждают.

Не стоит, однако, голословно винить игровых разработчиков из дальних земель в игнорировании и невнимании к традициям крупнейшего этноса, потому что вины их и правда нет. Чтобы осознать масштабы проблемы, достаточно просто провести небольшой социологический опрос среди ближайшего окружения и посмотреть на результат. Он, разумеется, предсказуем: за вычетом небольшого пласта историков, лингвистов и иже с ними, даже весьма образованный и эрудированный человек легко вспомнит тонкости взаимоотношений между Зевсом и Ио, но вот без подсказки, навскидку, назвать хотя бы пятерку славянских богов станет для него задачей весьма затруднительной. Да и удивительно ли это, если практически у каждого в детстве на книжной полке стоял сборник древнегреческих мифов в пересказе Куна, а книгу с популярным изложением славянских верований и сегодня найти может быть довольно непросто? Труды Афанасьева и других фольклористов интересны по большей части узким специалистам, а в сознании рядового обывателя существует диковатая помесь из обрывочных знаний, полученных из адаптированных для современного ребенка сказок, и спекулятивных статеек авторства псевдоисториков и всяческих неоязычников. Да что там: так называемая «Велесова книга», сборник славян-

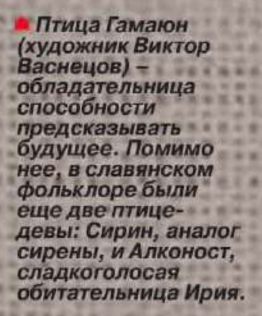
## НАШ ОТВЕТ ЧЕМБЕРЛЕНУ

История самой известной коллекционной карточной игры – Magic The Gathering – насчитывает около двадцати лет, а ее самый удачный и масштабный отечественный аналог возник в 2003 году, и с тех пор продолжает успешно развиваться и пользоваться довольно большой популярностью в России и странах СНГ. Речь идет о ККИ «Берсерк», концепт MTG вроде бы повторяющей, но при этом существенно с ней разнящейся. Если MTG можно назвать игрой стратегической, то «Берсерк» – это, скорее, тактика: большая часть карт (если не все) противника видна еще до начала битвы и большое значение имеет, как эти карты передвигаются по полю боя. Мир, в котором происходит действие «Берсерка», представляет собой не слишком оригинальную фэнтезийную реальность, однако, в ней буквально с самого начала обитали не только эльфы и варги, но и лихо одноглазое, и морок, и сирин. А в 2006 году был выпущен особый обучающий сет для новичков под названием «Легенды Руси», который с тех пор переиздавался дважды с рядом небольших изменений, последний раз – в связи с утверждением нового дизайна карт. Героями «Легенд Руси» стали былинные русские богатыри, их противники (в их число вошел полулегендарный участник Куликовской битвы Челубей – что любопытно, его противник Пересвет появился только ко второму выпуску), а также различные духи, в основном недобро настроенные по отношению к положительным героям. Существует также онлайн-версия «Берсерка», где вышеозначенные персонажи также присутствуют.









Птица Гамаюн (художник Виктор Васнецов) – обладательница способности предсказывать будущее. Помимо нее, в славянском фольклоре были еще две птице-девы: Сирин, аналог сирены, и Алконост, сладкоголосая обитательница Ирия.



«Арысь-поле» (художник Виктор Корольков) на популярный в большинстве славянских стран сюжет о молодой женщине, превращенной недоброжелательницей в рысь, но позже спасенной мужем.



Былинный воин Вольга (или Вольх) Всеславьевич нередко описывался как волколак (художник Георгий Юдин).

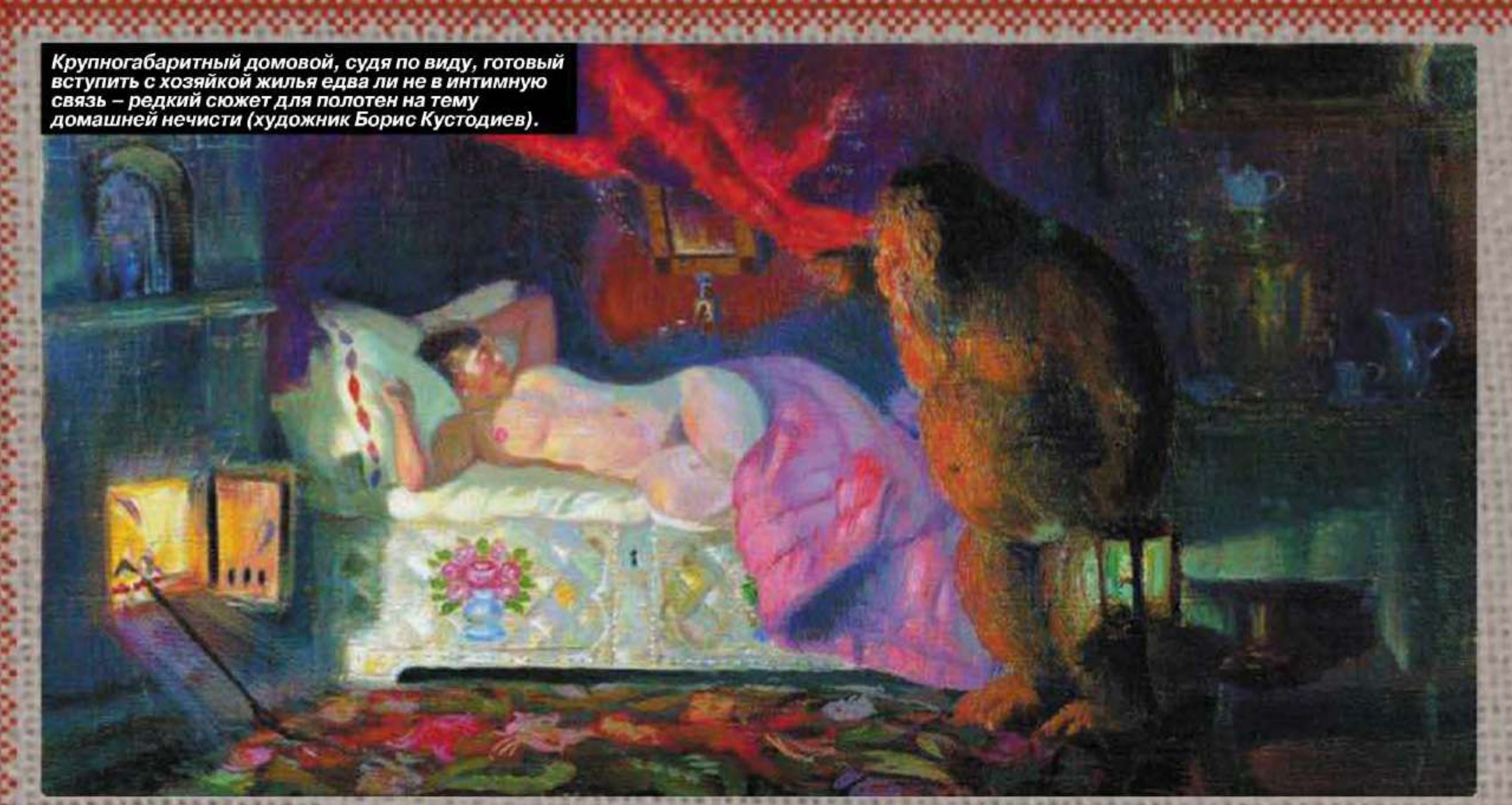


ских легенд, которая научным сообществом давно была признана подделкой, до сих пор нередко продолжает использоваться в качестве реального исторического документа. И нет, соответственно, ничего странного в том, что если в какой-нибудь MMORPG вроде Final Fantasy XI или Ragnarok Online и появляются какие-нибудь лешие или мавки, то выглядят они как заурядные обитатели любого случайно взятого фэнтези-мира.
Но существуют, конечно же, и приятные исключения, о которых мы в дальнейшем вам и расскажем, однако перед этим проведём небольшой ликбез – после ранее написанного сомневаться в полезности этого, думаю, не стоит.

## ТРИ ЗЛОДЕЯ, ТРИ БОГАТЫРЯ

Разумеется, даже вкратце объять тему столь сложную и обширную в рамках одной статьи было бы нереально, поэтому позволю себе оставить в стороне тему языческих божеств и ритуалов, им посвященных, и сконцентрироваться в первую очередь на героях сказаний, а также разнообразном бестиарии, созданном фантазией славянских народов. Самыми известными его представителями, пожалуй, можно назвать Бабу-Ягу, Кощея Бессмертного и Змея Горыныча – героев великого множества сказок, фильмов и анекдотов, героев фольклора уже скорее современного, хотя никаких милых, где-то почти добродушных коннотаций, как в кинолентах Александра Роу или, тем паче, советских мультфильмах, изначально эти образы не несли. С этой своеобразной триады и начнем мы, пожалуй, наш рассказ.
Баба-Яга, несмотря на свою популярность, представляет собой одну из наиболее неоднозначных и даже загадочных персоналий славянских сказаний, и представлена она обычно в виде неприятной зловещей старухи, проживающей в своей избе далеко за окраинами людских поселений. Как правило, Баба-Яга отличается мстительностью и склочностью, но главным ее пороком можно счесть пристрастие к каннибализму, тем более что вкушать она предпочитает мясо малых детишек. Тем не менее, к категории героев





Крупногабаритный домовой, судя по виду, готовый вступить с хозяйкой жилья едва ли не в интимную связь – редкий сюжет для полотен на тему домашней нечисти (художник Борис Кустодиев).

СРЕДИ ЖЕРТВ КОЩЕЯ И ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА, И ЕЛЕНА ПРЕКРАСНАЯ, И ОТВАЖНАЯ КОРОЛЕВИШНА МАРЬЯ МОРЕВНА.



В воображении большинства людей приблизительно так и выглядит кикимора…



…а вот так, вслед за Сапковским, представляют ее себе разработчики «Ведьмака».

однозначно отрицательных отнести Бабу-Ягу нельзя: в ряде историй она не только не покушается на жизнь своих гостей, но еще и всячески одаривает их, причем без этих даров дальнейшее странствие получателей было бы обречено на неудачу. Советский ученый Владимир Пропп, многие годы занимавшийся изучением устного народного творчества и написавший по этой теме ряд аналитических работ, считал, что образ Бабы-Яги может быть ассоциирован со служителем культа, проводящим обряд инициации: после преодоления ряда бесхитростных (на первый взгляд) испытаний герой обретает новые способности и переходит на следующую ступень развития – иными словами, взрослеет. Так что воспринимать Бабу-Ягу только как представителя темных сил было бы неправомерно: она – именно что порождение мифического мышления, лишенного свойственных морали разграничений на «зло» и «добро».

Кощею в этом смысле не так повезло: его образ вызвал интерес меньший (с энтузиазмом принялись, разве что, разгадывать происхождение его имени, да и то не слишком успешно), воспринимался и воспринимается он как алчный старец, единственным интересом которого, помимо воздыхания над накопленным златом, является похищение симпатичных девиц. К числу жертв относятся и Царевна-лягушка, и Елена Прекрасная, и отважная королевишна Марья Моревна. Высвобождать какую-либо из этих несчастливиц предстоит, как правило, Ивану-царевичу (образ собирательный, отмеченный главным образом благородным происхождением), по пути заручающемуся помощью различных животных. Чтобы Кощея убить, Ивану предстоит выполнить ряд хитрых манипуляций: обычно это хрестоматийное уничтожение иглы, которая хранится в яйце, которое хранится в утке, и так далее, и так далее.

Последним в списке идет Змей Горыныч, обычно воспринимаемый как славянский аналог дракона: тот же облик (следует это, правда, не столько из его описания, сколько именования), те же повадки (в первую очередь – затаскивать

ИЗ ВСЕХ ТРЕХ ТОВАРИЩЕЙ ИМЕННО МУРОМЕЦ, КСТАТИ, УДОСТОИЛСЯ КАНОНИЗАЦИИ ПРАВОСЛАВНОЙ ЦЕРКОВЬЮ, ЛИШИВШИСЬ ТЕМ САМЫМ СТАТУСА ГЕРОЯ СУГУБО МИФИЧЕСКОГО.


*Сине-зеленая тетка справа если кого и напоминает, то ундину, но создатели Castlevania: Order of Ecclesia решили окрестить ее «русалкой».*


*Полудница обычно являлась пахарям в виде девы довольно симпатичной, но в «Ведьмаке», где с симпатичными девами принято заниматься делами более приятными, нежели их избиение, предпочли от этого стереотипа отказаться.*


*А в старенькой Quest for Glory IV русалка выглядит почти правдоподобно.*

в свое логово невинных барышень, часто княжеского рода). Собственно, каких-то основополагающих отличий у славянского Змея от своих западных собратьев нет, и в самом деле толком не было: упомянуть можно разве что многоголовость, непременный атрибут этого чудища, да необычное в данном случае наличие отчества. Каноничным противником Змея обычно выступает богатырь Добрыня Никитич, спасающий из его лап племянницу киевского князя Забаву Путятишну. Ну и коль уж речь зашла о полулегендарных богатырях, не грех будет упомянуть и о двух соратниках Добрыни, которые вместе с ним и составили знаменитое трио, большинству знакомое по полотну Васнецова: Илья Муромец и ростовчанин Алеша Попович. Последний представляет собой архетип субтильного, изворотливого, себе на уме юноши, который одерживает победу над Тугариным Змеем, похожим на половецкого воина. Илья, напротив, выглядит простодушным добряком, суровым на расправу над недругом, а главным его противником становится Соловей-Разбойник. Из всех трех товарищей именно Муромец, кстати, удостоился канонизации православной церковью, лишившись, тем самым, статуса героя сугубо мифического.

Но этой троицей сонм благородных былинных мужей не ограничивается. Есть ведь еще и пахарь Микула Селянович, и купец Садко, знатный гусляр, и Вольга Всеславьевич, витязь, способный принимать звериный облик – да вот только никто из них, как и из многих других героев подобных преданий, не отыскал себе местечка в лоне массовой культуры: ни детям, ни их родителям тонкости взаимоотношений архаичных богатырей в массе своей не интересны.

Но вернемся лучше к существам более диковинным и зловещим. Возьмем, например, русалок: сегодня у большинства эти существа ассоциируются с рыбохвостыми морскими девами, порождением западноевропейской традиции вроде главной героини сказки Андерсена – а ведь уместнее было бы вспомнить Гоголя. На самом деле, хоть русалки и обитают обычно близ водоемов, никаких хвостов у них нет, и в целом внешне они не очень-то отличаются от обычных людей: смутить могла разве что их нагота и

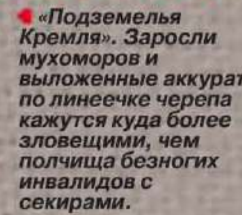


## И ДЫМ ОТЕЧЕСТВА НАМ СЛАДОК И ПРИЯТЕН

Игры в специфически славянском антураже на свет божий стали появляться в изобилии вскоре после распада Советского Союза. Как и следовало бы ожидать, хватало в них и китчевости, и развесистой клюквы, да и слово «оригинальность» можно было упоминать только в тандеме со словом «претензия». Тем не менее, некоторые образчики достаточно любопытны и заслуживают упоминания. Например, «Ворона, или как Иван-дурак за кладом ходил», вышедшая аж в 92-м. По сути, игру можно описать как бесхитростный цветастый файтинг, где Иванушке приходится бить морды Емеле, Бабе-Яге и Горынычу, но разработчики разумным образом сумели разнообразить процесс. Начинается действие с игры в наперстки с ученым котом, а дальше будут гонки на печи за избушкой на курьих ножках и смутно-тоскливо напоминающий симуляторы гольфа уровень на болотах, где нужно перепрыгивать с кочки на кочку. Другой любопытный пример – «Подземелья Кремля», суровый шутер 95-го года, визуально заметно схожий с Wolfenstein 3D. Тамошнему безликому герою необходимо было бродить по странным локациям, под которыми подразумевались собственно подвалы московского кремля, периодически врезаясь в отнимающие жизни мухоморы и изничтожая колоритную нечисть, в рядах которой были те же бабы-яги, «кровавые бояре» и какие-то обезноженные палачи-опричники в зеленых фуфайках и красных кепи. Восстанавливать здоровье в игре, кстати, можно было кашей, а также чудесной животворной водицей из птицеобразного ковшика.







«Подземелья Кремля». Заросли мухоморов и выложенные аккурат по линеечке черепа кажутся куда более зловещими, чем полчища безногих инвалидов с секирами.



В финале первой Kingdom Hearts (игра вышла только для PlayStation 2 и соединяла в себе вселенные, созданные Disney и Square-Enix) герою необходимо было сразиться с Чернобогом – в славянской мифологии, как можно догадаться, персонажем отрицательным. Но это было отсылкой не непосредственно к древнерусскому пантеону, а к диснеевскому мультфильму «Фантазия» 1940 года, где Чернобог появлялся в зарисовке на музыку Мусорского («Ночь на Лысой горе»).

простоволосость. Как правило, русалками становились утопленницы – как самоубийцы, так и нечаянно утонувшие дети и девушки – и хотя деятельность их обычно была безобидна, стороннему путнику русалок следовало остерегаться: женщин они недолюбливали и обижали, а к юношам, напротив, питали нежную привязанность, что для последних могло кончиться фатально. С русалками часто отождествляют мавок: тех тоже обычно представляли в виде молодых девушек, обитавших в лесах, близ болот и рек, любящих зло подшучивать над живыми; становились мавками обычно дети, умершие, не приняв крещения. Также из категории коварных девиц, доводящих до погибели простой люд, можно упомянуть полудниц, в соответствии со своим именованием творящих непотребства в разгар знойного полдня с крестьянами, работающими на поле.

К епархии духов, связанных с человеческим жильем, принадлежали в первую очередь домовые – незаметные для хозяев духи, которые, впрочем, в отличие от другой нечисти априори вреда не несли, а при должном поведении опекаемых могли и помогать им. Конечно, могли домовые и вредить, в зависимости от нрава и хозяйственности обитателей, но редко когда этот вред приводил к действительно тяжелым последствиям, так что не удивительно, что в народном сознании эти существа ассоциируются скорее с миловидным домовенком Кузей, нежели с бесами. Чуть более опасным в этом смысле представлялся банник: он не слишком отличался от домового, разве что характером обычно вреднее, но поскольку его владениями было банное помещение, даже невинная проказа могла привести к грустному итогу. А вот кикимора – существо исключительно гадостное. Как и домовой, обреталась кикимора в жилом доме, но хозяевам от нее не было никакого проку: то она мешала спать своим шумом, то, из-за пристрастия к рукоделью, могла повредить пряжу.

Существовал и отдельный подвид кикиморы, обитающей не за уютной печкой, а на болотах. Там компанию ей готовы были составить лешие, со всей серьезностью относящиеся к задаче охранять доставшиеся им лесные угодья, и потому к людям также не слишком



## СЛЕДЫ КУРИНЫХ НОГ

Нетленный образ Бабы-Яги – старой ведьмы, похищающей (а часто и кушающей) детей (а часто и взрослых) и живущей в избушке на курьих ножках, похоже, сидит где-то глубоко в сознании человечества. Например, очень похожа на Ягу Отец-Мать из чилийской Zeno Clash – птичьи ноги у этого чудища, правда, свои, и похищенных детей она усыновляет, а не ест. Есть и ещё одно отличие – о нём вы узнаете в конце игры.





Дом на «курьих ножках» внезапно появляется в японском инди-шутере Bloodvane в качестве первого босса. Правда, когда от дома остаются одни ножки, на крыльцо внезапно выходит красотка в кимоно, а не горбатая старушенция.




Вторая игра сериала Shadow Man от британских разработчиков на PC не выходила, но тамошняя Баба-Яга тоже довольно интересна – Человек-Тень встречает её в заснеженной России, бабушка живёт в избушке на подпорках, летает (правда, без ступы) и хорошо разговаривает по-нашему, лишь изредка вплетая в речь английские слова, вроде «Я получу наслаждение от твоей death!». Однако потом внезапно из старухи она превращается в демона Бабаягота, похожего на какую-то летающую кляксу. В общем, хоть тут Бабу-Ягу и называют по имени, она всё равно оказывается не она.




В «Талисмане» налево пойдёшь – к церкви придёшь, а направо отправишься – у Бабы-Яги в гостях окажешься.

**ЕСЛИ ВСПОМНИТЬ ПЛАНЫ МЕДВЕДЕВА О СОЗДАНИИ РОССИЙСКОГО WORLD OF WARCRAFT, БОЯТЬСЯ, ЧТО КОЛИЧЕСТВО РАЗВЕСИСТОЙ КЛЮКВЫ В ИГРАХ УМЕНЬШИТСЯ, ТОЧНО НЕ СТОИТ.**

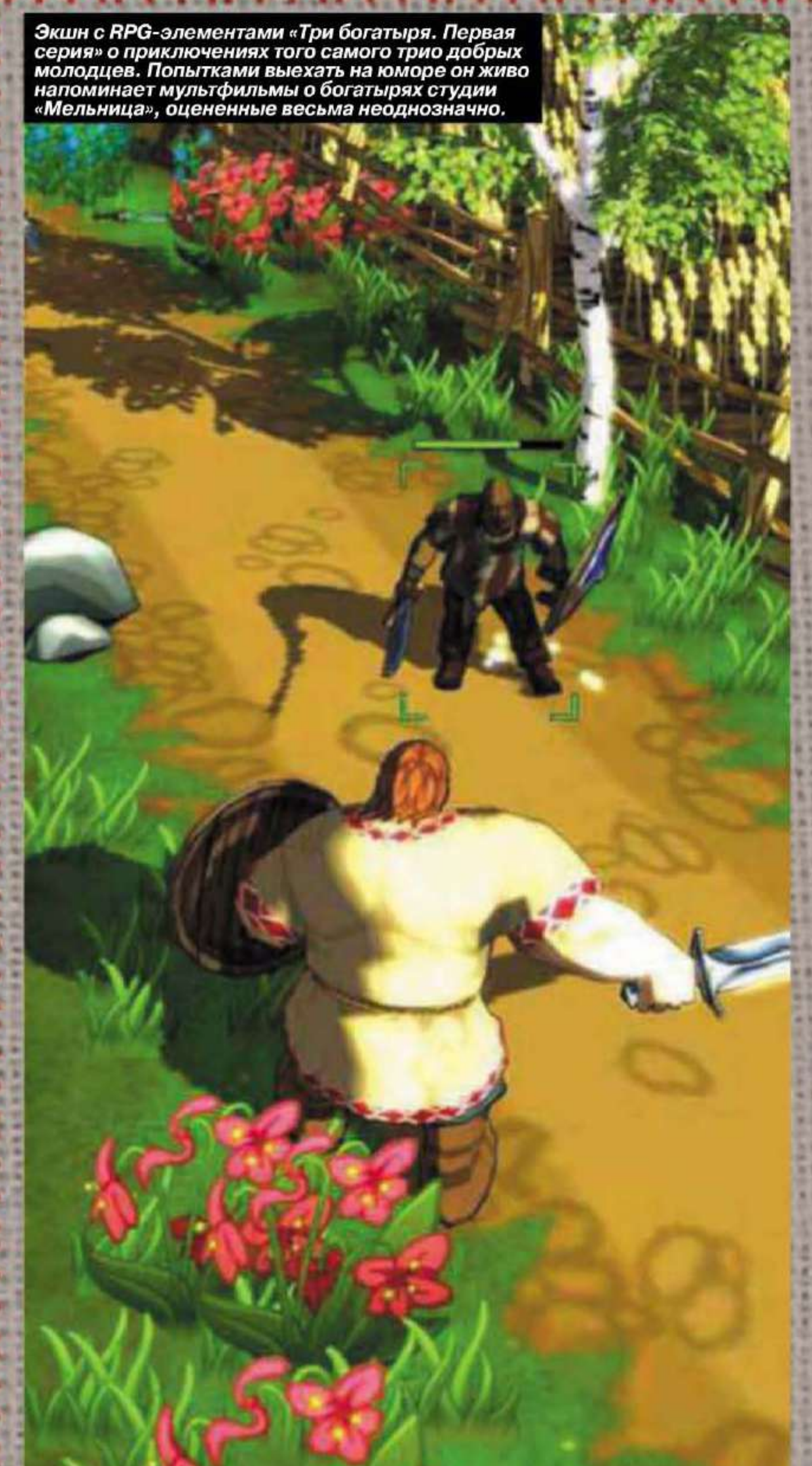
доброжелательные, хотя и откровенной враждебности не питающие. Поглумиться над заблудившимся человеком лесовикам всегда было по нраву, но о нарочитых попытках завести в болото речь обычно не шла: это уже прерогатива собственно болотника, гуманизмом не отличающегося.

### БАН НА БАННИКА

А теперь, когда наш краткий ликбез подошел к концу, давайте вернемся к тому, с чего начали: даже скудная информация, представленная выше, известна лишь сравнительно небольшому количеству людей. Но не все так грустно. Кто, например, сегодня не слышал о RPG по «Ведьмаку» Сапковского? А между тем, мир книжной серии, на первый взгляд кажущийся довольно банальным (эльфы, гномы, наемники, псевдосредневековые города), был наполнен множеством различных славянизмов: от имен и названий географических объектов до местной фауны. Все это успешно перекочевало и в игровой сериал: в бестиарий вредительских тварей, на которых охотится Геральт, входят и обитающие на полях полудницы, похожие на киношных зомби, и кикиморы, подобные гигантским общественным насекомым, и чешуйчатые водяные. И хотя, как правило, монстры славянского происхождения, которых приходится изничтожать ведьмаку, имеют довольно мало общего во внешности и повадках со своими прообразами, уже само наличие этих существ в бестиарии и без того не слишком обширном не может не радовать.

Но то – поляки, а в случае с российскими игровыми разработчиками ситуация грустнее. Нет, проектов, выполненных в антураже «березки-избушки-вышиванки» хватает, и даже с лихвой (а уж если вспомнить планы Медведева о создании российского World of Warcraft, бояться, что количество развесистой клюквы в играх уменьшится, точно не стоит), но вот игр, действие которых происходило бы в дохристианской Руси, и в самом деле маловато. Есть, правда RPG-сериал «Князь» от компании «1С» (что забавно, для западного релиза князь неожиданным образом превратился в конунга) о странствиях славянских и варяжских воителей в вымышленном мире, напо-





Экшн с RPG-элементами «Три богатыря. Первая серия» о приключениях того самого трио добрых молодцев. Попытками выехать на юморе он живо напоминает мультфильмы о богатырях студии «Мельница», оцененные весьма неоднозначно.



Избушка на курьих ножках, безмолвный, но обаятельный персонаж мультфильма «Падал прошлогодний снег», появляется и в квесте по мотивам ленты.



В игре «Недетские сказки» создатели сериала о Петьке и Василии Ивановиче со сказочными героями обошлись так же вольно, как и с легендарным комдивом.

минающем среднерусские просторы, где периодически можно было повстречать персонажей вышеописанных легенд. Есть сериал «Златогорье» – тоже экшн-RPG, но вот славянский элемент там уже чисто номинален. Есть разработанный в этом же жанре «Талисман», со все теми же березками и луковичными куполами церквей, при этом в нем представлена та самая триада любимцев славянского фольклора, о которой писалось раньше. В общем, игры эти есть. Имеют место быть. Но теплых слов в их адрес, особенно в рамках данного материала, не находится, посему обратим взор на Запад, где в первой половине девяностых занималась разработкой юморных квестов культовая компания Sierra. Среди их сериалов был и Quest for Glory, первая часть которого была выпущена в 1989 году. И уже тогда, в самом первом выпуске, антагонистом стала злобная и коварная ведьма, звали которую не иначе как Баба-Яга. В последующих сиквелах авторы на некоторое время решили отказаться от славянской тематики, но к четвертой части все же вернулись к ней, причем на этот раз дело уже не ограничивалось экзотическим именем одного из героев. Хотя бы потому, что те же имена вроде «Таня Маркаров» получила большая часть персонажей, а Баба-Яга, как водится, оказалась живее всех живых. Помимо нее в игре также встречаются русалка и домовой. Конечно, серьезно относиться к появлению этих персонажей в Quest for Glory не стоит, ведь данный сериал, как и другие проекты разработчиков, направлен в первую очередь на то, чтобы заставить игрока улыбнуться или даже рассмеяться, а уж никак не рассматривать тамошних героев в контексте их аутентичности. Ну и существуют, конечно, проекты и вовсе нишевые: о них можно узнать из одной из врезок или же скриншотов. Окинув их взглядом, понимаешь – игр, серьезно относящихся к славянской мифологии, единицы. Морализаторски хотелось бы в конце сказать что-то ободряюще-вдохновляющее вроде: «А ну-ка, ребята, исправим ситуацию! Начнем изучать языки программирования и азы рисования, и создадим симулятор банника!». Но, хотя идея классная, хотелось бы, чтобы по мотивам верований наших предков создавались и более крупные проекты для более широкой аудитории.



# 2011: ИГРЫ БОГОВ

ГОД НА СЛАВНЫЕ ИГРЫ ПОЛУЧИЛСЯ УРОЖАЙНЫМ, И ЭТО ХОРОШО – БЕЗ НИХ ЖИЗНЬ В СТРАНЕ СОВСЕМ БЫ НИКУДЫШНОЙ КАЗАЛАСЬ. КУДА КАТИТСЯ РОССИЯ? КТО ВИНОВАТ? ЧТО ДЕЛАТЬ? РЕДАКЦИЯ «PC ИГР» ЗНАЕТ ОТВЕТ: ДЕЛО ВСЁ В ТОМ, ЧТО ПОЗАБЫЛИ МЫ БОГОВ ДРЕВНИХ СЛАВЯНСКИХ, ЖЕРТВЫ ПРИНОСЯ ТОЛЬКО ЖЁЛТОМУ ДЬЯВОЛУ. ПАНТЕОН ТОТ СТАРЫЙ БЫЛ, КОНЕЧНО, СТРАННОВАТ, И ЧЁТКОГО РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ОБЯЗАННОСТЕЙ МЕЖДУ БОЖЕСТВАМИ НЕ БЫЛО, ЗАТО, НАПРИМЕР, ЗА ПЛОДОРОДИЕ ОТВЕЧАЛ ЧУТЬ ЛИ НЕ КАЖДЫЙ ВТОРОЙ – А ЭТО, СОГЛАСИТЕСЬ, ШТУКА ВАЖНАЯ, ПОВАЖНЕЕ, ЧЕМ ПОТРЕБЛЕНИЕ! ТАК ЧТО МЫ РЕШИЛИ ВЗЯТЬ НЫНЕШНЕЕ ХОРОШЕЕ – ИГРЫ – И, ОТ СЕРДЦА ОТОРВАВ, РАЗДАТЬ ЕГО ДУХАМ ДРЕВНИМ, ЧТОБЫ СЕБЕ ХОРОШЕЕ И В БУДУЩЕМ ГОДУ ОБЕСПЕЧИТЬ. НУ А ЗАОДНО И ОТ ПЛОХОГО ИЗБАВИТЬСЯ, ЧТОБЫ В НОВЫЙ ГОД НЕ ТЯНУТЬ.

**Иллюстрации:** Мария Арадушкина

**Текст:** Андрей Окушко



О громовержец Перун! Тебе молитву возносим, воинам победу, а князьям славу дарующему. Нет такой битвы, что без ведома твоего начинается, нет дружины, идущей на поле брани без твоего соизволения, нет государя, тебе перечить осмеливающегося. Отец ты всем людям ратным, к тебе они приходят по смерти и с тобой остаются пировать и о подвигах сказывать. Топор твой – гнев твой, палица твоя – гнев твой, стрелы твои – гнев твой. Но не гневайся на нас, о Перун, прими жертвы наши, и пусть они будут тебе усладой.

## RED ORCHESTRA 2: ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА

Нет большей чести для дружинника, чем оборонить землицу родимую от ворога лютого. И день за днем бьются в граде на реке великой славные воины, сражаясь с пришлыми, вознамерившимися уничтожить страну славянскую. Кому, как не тебе, Перун, простить им все грехи и забрать к себе в чертоги? Ведь лучшие из лучших приходят в этот город, чтобы сразиться друг с другом, – не каждый освоит нелегкую науку воинскую. А, быть может, и ты, Перун, есть среди тех, кто сражается в этом месте и нажимает на курок?



## BATTLEFIELD 3

Война – дело серьезное, но почему бы ей иногда не побыть веселой, а, Перун? Так, чтобы взрывы кругом, выстрелы, крики и смерть на каждом шагу. Так, чтобы собственная гибель приносила не горечь, а радость от воскрешения и отправки на бой на побраночку. Так, чтобы каждый прикрывал товарищей и чем-то помогал им в краткие мгновения жизни. Признайся, Перун, ты бы тоже с радостью повеселился в такой вселенной? Незачем далеко ходить, вот она, лежит на твоем алтаре. Только умоляем тебя, когда возьмешь в ней все в свои руки, не давай дружинникам застояться и сражаться с навьями какими-нибудь. Пусть дерутся лишь друг с другом – в этом путь настоящего воина.



## THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Долго шел к тебе этот герой, Перун, длинен и тяжел был его путь по заснеженным равнинам и горам. Немало вражин упокоил он на этой дороге, не с одним чудищем расправился, а главное – убил столько змеюк летающих, что по праву заслужил почетное место за твоим столом на дружинной пирушке. Ведь и ты, Перун, постоянно сражался с Велесом в обличье дракона, кому, как не тебе, знать: тяжкая это доля – биться с тварью, в небесах парящей и огнем дышащей. А герой наш не только цмока одолел, но и научился от него умениям новым. Кто ж откажется иметь в своей дружине столь доблестного воителя? Уж всяко не ты, Перун, мы-то тебя знаем.



## TOTAL WAR: SHOGUN 2

Владыка над князьями ты, Перун. Ну и что, если кличут их не князьями, а даймё, и живут они в тридевятом Царстве восходящего солнца? Твои они люди, и мир тотальной войны – тоже твой. С радостью ты зришь просторы далеких островов, где идет нескончаемая война всех со всеми. С гордостью ты смотришь, как воины-самураи бьются в чистом поле или идут на штурм крепости. О, какие здесь крепости, Перун, тебе ли не знать. Не просто красивы они, но и неприступны. Лукавим, почти неприступны – разве ж может найтись преграда для приспешников твоих? И разве ж можно не отдать тебе и эти детинцы, и тех самураев, что сидят внутри них и стоят снаружи? Кощунством было бы это, о Перун!



## WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE



Скучно было бы в этом мире без тебя, Перун. Только ты даруешь счастье отряду воителей, сотнями изничтожающих зеленокожих монстров, высадившихся на людскую планету. Война – смысл жизни этих парней, война – их хлеб, война – их сны и мечты. Нет для них счастья выше, чем размозжить орку череп ударом палицы или разнести его на клочки пулей из самострела заветного, ещё дедами выкованного. Скучно будет этим молодцам в иной жизни, да и не желают они жизни иной. Возьми их всех к себе, о Перун, и врагов их зеленомордых к себе возьми. А то устали наши руки рубить и стрелять, отдохнуть хочется и делами княжескими заняться.

**Текст:** Илья Ченцов, Игорь Ерышев



Макошь-земля, в самом имени твоём слышится «матушка». Пока муж твой, Перун, поле засевает мёртвыми костями, ты следишь, чтобы на поле том новые всходы появлялись. Тебе ведомо, что в земных недрах творится, как зерно в росток превращается. Ты и Морене, и Семарглу подруга, землепашцам да прядям покровительница. А любители игр, они ведь чем-то и с теми, и с другими схожи – по траншеям Call of Duty они идут, не сворачивают, как конь пахаря в борозде, а на просторах Skyrim из волоконец сюжетных да геймплейных всяк свою нитку свивает. Так дай нам и борозд, и пряжи в меру, а мы за то одарим тебя тем, что нам самим дорого, да и тебе любо придётся.

## ROCK OF AGES

Кто он, этот бесстрашный герой, что то с горы, то на гору катится, и не боится ни коровы рогатой, ни слона заморского, ни царя, ни короля? Да это же Колобок – каменный бок, Перуна да Макоши сынок, от отца боевой нрав унаследовавший, а от матери – дородное телосложение да земляную самость. Возвращаем, матушка, тебе этого блудного дитятю, что прошёл через страны и годы, да не рассохся – не раскололся. Будет ему что тебе порассказать.



## RED FACTION: ARMAGEDDON

Планета Марс – далёкий свет, за пределами твоих владений, потому и не растёт там ни травинки, ни кустика. Однако ж и туда забросила людей жажда приключений да наживы, правда, пришлось им в скором времени переселиться под землю, а там с марсианами злобными встретиться. Хотели уж мы отдать этот красный шарик Перуну, тем паче что и называется он в честь бога войны, но потом подумали – если на Марсе и будут яблони цвести, то только с твоей, Макошь, помощью. А может, яблочек откушав, и марсиане добрее станут? Если живы останутся, на солнышко выбравшись…



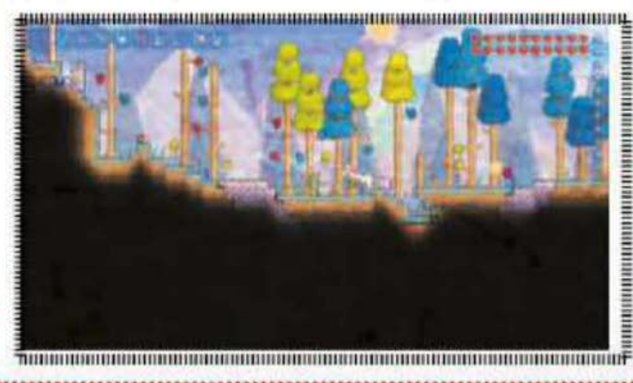
## MINECRAFT

В жертву приносим мы эту игру, ибо жестока она по отношению к детям твоим. Долби-круши, ломай природу, делай дома, спасайся от уродов! Мрачная, жестокая, суровая правда в форме кубической изображенная как-то.
Красивые виды, прекрасные горы – все в расход ради новой хибары. Квадратный герой работает киркой, собирает плоды, потеряв покой. Остановить его надо! Но криперы, бедные, как ни стараются, от их поползновений процесс только ускоряется: каждый взрыв – как сотня взмахов проклятой киркой! Игра-метафора, игра про людей, готовых ради спасенья на убийство зверей. Развращает Minecraft, развращает он очень. Забери же с собой, чтоб не видели очи!



## TERRARIA

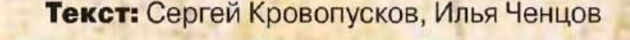
Макошь, дивись, у Minecraft есть сестра! И, о, ужас, не менее жестока она. Маньяк теперь сам гуляет и по плоским лесам! Топором машет, деревья срубает, из их тушек свои дома собирает! Но и в «Террарии» у природы есть своя защита. Чудища, ужасные снаружи и благородные внутри, великую миссию выполняют денно и нощно. Разыскивают убийцу, мешают «работать» – все ради того, чтоб спасти твоих детишек!
Учит игра самым важным урокам: убивая природу, на вечную муку обрекаешь себя, возрождаясь раз за разом.
Возьми же «Террарию», покровительница земли: добротное приключение, как ни крути!



## FROM DUST

А этот дар – вам с Семарглом пополам: бог какой-то неизвестный, из галльской земли, воду мутит, в земле копается, чуть ли не лавой брызгает – да всё не ради шалости праздной, а во благо людей-человеков, у которых сегодня потоп, а завтра извержение. Мы же сейчас тоже живём, как на вулкане – так и ты, благая Макошь, не оставь нас в беде.




**Текст:** Сергей Кровопусков, Илья Ченцов

**О Велес-батюшка, истинный друг всего живого, обращаюсь к тебе по воле всей нашей общины! Тучный был год прошедший на пищу всякую: и экшены выходили в количествах, и ролевые игры россыпью, и стратегиями урожай не обделил. Позволь нам, смиренным, отплатить за щедрость твою. Во имя естества человеческого, прими эту жертву за все страсти наши, батюшка!**

## RENEGADE OPS



Нехорошо это, когда басурман огненный без предупреждения на мирную деревню нападает, посевы топчет, мужчин и женщин в полон берет без разбору, детей сиротами оставляет. Коли весточки о себе не оставляешь, «иду на вы» не обещаешь, ну так и не жалуйся, правильно я говорю, батюшка? А чтобы неповадно было, местность вражескую нужно с землей сровнять – небрежно, но чтобы со смыслом. Да вот беда: испугались все Огненного (это кличка такая), думают, он под твоей защитой. Но повезло нам: нашелся мудрый человек, сказал, что не хаоса басурман жаждет, а порядка своего, чтоб все ему подчинялись. Экий богохульник!
Ну вот мы и позвали защитников наших, четверых бойцов славных, их еще «отщепенцами» кличут. Отправились они на повозках самоходных за головой басурманской. Едут со скоростью невиданной, из трубок греческим огнем плюют, шороху наводят – ой-ей-ей, батюшка, твоя вотчина все как есть. И наказ наш выполняют: в какую избу ни въедут, на какой столб ни попадут – все падает, все рушится, все горит и разрывается! Ну как тут не порадоваться Первозданному? Все твое, батюшка!

## MAGICKA



Эти волхвы из земли свейской зело горазды всеми стихиями повелевать: и огнем, и землей, и водой, и молниями небесными, и хладом зимним, и даже жизнью самой. Хотели мы каждому богу на алтарь по такому колдунишке кинуть, так ведь слово «специализация» им неведомо: пошлёшь такого к Семарглу, а он воду огнём в пар превратит, отправишь к Макоши, так он землю льдом скуёт. Странные они – то врагов, бывает, лечат, то друзей разят, а то сами себя поджигают, только чтобы одежду посушить. Баланса-равновесия в их чарах нет, а вот хаоса-беспорядка, тобой любимого, в избытке. Так что прими этих неудачников в банных халатах в свои чертоги, пусть там кутерьму затевают. А то, слышал, собрались Ктулху-лежебоку будить?

## SERIOUS SAM 3

Настала пора дать отпор ворогу иноземному! В третий раз витязь-Сам вышел на тропу войны, отринул в себе все человеческое да обратился к духам предков своих: Ромеро-лихачу и Кармаку-подвижнику. И вот как выйдет он за околицу, да как налево махнет – так кувалдой по загривку какому зверю непонятному попадет, а как направо глянет – так из бум-палки двуствольчатой жахнет, да от жаха того все чудища заморские-то и попадают! Сотни, а то и тысячи их за раз! Откуда же такое чудо в краях наших? А то братья-славяне из земли хороватской сотворили. Вот уже десять зим только тем и живут, что Сама на подвиги ратные отправляют, то в страну фиванскую, то… опять туда же. Понравилось ему, видать, ну да мы и с пониманием – чего по незнакомым тропам шастать? Наши северные-то, ну возле эстов которые живут, тоже как-то попытались было сунуться к нам со своим «вилроком» страхолюдным, да куда им с рылом своим на честное торжище-то? Провалились с треском. Так что Сам – наше все, батюшка, наше единственное все. Изволь отведать.



## SAINTS ROW: THE THIRD



Истину глаголет жрец твой: многие знания – многие печали. А коли разума лишишься, то знания-то безумца и похоронят. Чего стоят тысячи слов, когда их связать невозможно? Прослышали мы, батюшка, про одного вождя-кузнеца заморского. Захотел он как-то объединить все хорошее, что только есть на свете, и сделать чудо-вещь, чтобы каждому было любо. Выковал он вещицу – получилась изящной да яркой, только пользоваться ею могли лишь черные как смоль люди, что на рынке царьградском продаются. Собрал кузнец все силы свои и второй раз чудо сотворил, и воскликнули все, и молиться начали на него, и позабыли местных богов своих Грана, Тефта и Авту. А кузнец пообещал, что в третий раз сделает еще лучше, еще краше. Да только рассердились на него боги и лишили вождя разума. Вещица его новая и впрямь оказалась прекраснее всего на свете… но толку-то, если разума в ней ни капли? Прими эту жертву, повелитель Хаоса, ибо кому, как не тебе, наградить безумца!

**О могучий Сварог! Тебе молитву возносим, закон утверждающему и исполненье его проверяющему. Ты огонь и дым, ты пламя и чад. Ты велик и мудр, ты справедлив и суров. Ты казнишь тех, кто закон твой нарушает, и милуешь тех, кто следует закону, приближая их к престолу своему. Так прими же дары наши. Жертвуем тебе игры, огнем души людей зажженные и в кузнице их помыслов выкованные. Игры, закон в иных мирах устанавливающие. Так, как это делал ты в дни наших прадедов, и будешь делать в дни наших правнуков.**

**Текст:** Андрей Окушко

## BATMAN: АРКХЕМ СИТИ

Герой, чей символ – летучая мышь, разве сам по себе он тебе не интересен, Сварог? А мир, где живет сей герой, жесток. Есть в нем город странный, где несколько слобод заселены преступниками – душегубами, насильниками, маньяками всякими. И нет в тех слободах закона, есть лишь беззаконие, приводящее ко злу. И жаждут злыдни, заселившие город Аркхем, покарать слугу закона твоего – Бэтмена. Но дал ты ему новые орудия – гранаты замораживающие и ружье энергетическое. И отнял ты у врагов «летучей мыши» разум, хоть и сильны они, но одолеет их герой раньше или позже. Воцарится ли после этого закон? Прими эту жертву, Сварог, и скажи свой ответ.

## FABLE III

Хочешь ли ты, Сварог, услышать историю о стране чужедальней – Альбионе, где воцаряется новый король? Воцаряется и правит, устанавливая законы так, как считает нужным. Быть может, Сварог, его законы часто суровы, но ведь это законы! Да и могут ли люди знать, что есть плохо и есть хорошо? Это – удел богов, а люди последствия своих действий не предвидят. И даже «плохой» закон, посылающий отроков работать от зари до зари, внезапно оказывается хорошим. Ведь отроки куют оружие так, как это делал ты. И оружием этим дружинники повергнут неприятеля в прах. А, значит, закон окажется праведным. Твоим, Сварог.



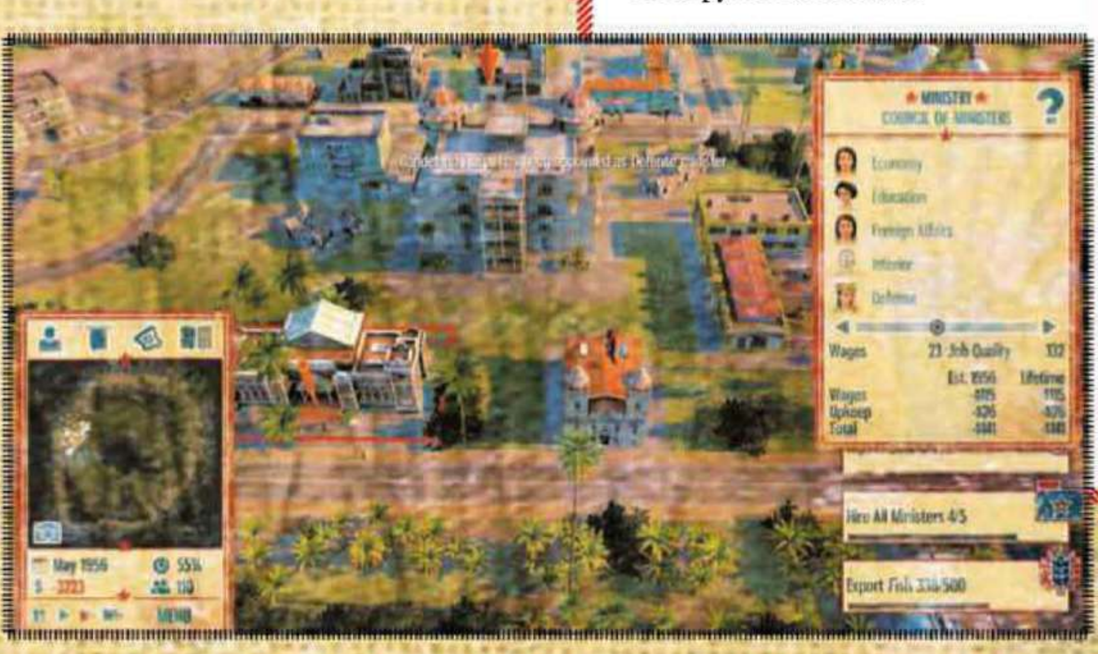
## L.A. NOIRE

Здесь утверждают закон, о Сварог, потому этот мир посвящен тебе. Но карать преступивших черту тяжкое дело, не всякому оно по силам. Не всякому, но здешние твои слуги – исключение. Они ищут улики, выдвигают версии и ловят тех, кто не верит в главенство закона и карающий огонь, настигающий татей ночных. Твой огонь, Сварог, вылетающий из скованного в кузницах XX века оружия – «Кольта». И верным слугой тебе будет хозяин этого «Кольта», Коул Фелпс, полицейский из далекого «города ангелов». Коп, готовый на все, лишь бы все было по правде, а не по кривде. Передаем игру сию в руки твои, Сварог, и верим – понравится она тебе.



## TROPICO 4

Каким должен быть идеальный государь, о Сварог? Ведомо тебе, но неведомо роду людскому. Одни мыслят, что должен быть государь мудрым и добрым, день-деньской думу думая, как сделать жизнь подданных краше. Другие верят, что лишь грозный и справедливый царь создаст страну, где девица может пройти от края до края, не понеся урона чести своей. Таков и Эль Президенте – то он заботливый отец народу, то суровый владыка, у коего не забалуешь, а то и тиран. Но с тираном справится воля твоя. Поднимут его смерды на штыки и отправят на скорый и справедливый суд. Дабы сказал ему ты, Сварог: «Ты нарушил мой закон!»



**Текст:** Андрей Окушко



**О вездесущий Стрибог! Тебе молитву возносим, наделяющему силой великой и очищающему ветрами путь к победе, веющему над просторами родной земли и разметывающему препятствия лихие и вражеские. Дары тебе эти приносим, дабы стрелы твои, как и в былые времена, поражали врагов. Дабы дети и внуки твои Стрибожичи носились на полдень и полночь, восток и запад, защищая род славянский от всяческих напастей. Прими сии жертвы, о Стрибог, ибо они достойны тебя.**

## ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Стрибог, ты знаешь, кто он, Геральт из Ривии? Он ведьмак, охотник на чудовищ. Но не спрашивай скоро, зачем мы приносим его тебе в дар, послушай сначала. Его нельзя остановить надолго, можно лишь задержать, но ведь и ветер, о Стрибог, иногда блуждает в ветвях. Блуждает недолго, вырываясь из объятий листьев и пускаясь в дальние странствия. Таков и Геральт – вольный как ветер, идущий туда, куда зовет сердце, а не туда, куда кто-то требует, пусть даже сам король. А тех, кто силой попробует остановить его, он развеет по ветру. Так прими же его, Стрибог, к себе. Прими и полюби как сына, молим тебя!



## ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

Кому, как не тебе, Стрибог, отдать эту игру? Игру о железных колесницах, несущихся по небу и бьющихся друг с другом, и о людях, что этими колесницами управляют. С радостью встанут они в ряды воинов твоих и поддержат тебя в твоих начинаниях – ведь ты, Отец-Небо, мил им. И прости им то, что путешествуют ветру наперекор, – мощны их воздушные колесницы, рекомые «самолеты Второй мировой». Мощны и опасны – не всякий дерзнет их путь пересечь. Но помнят они, что ты, Стрибог, сильнее, знают, что такое «свалиться в пике» или «попасть в воздушную яму». И знаем мы, втайне возносят они молитву тебе. Даже те, кто забыли имя твое.



## BASTION

О Стрибог, ты – Небо-Отец, а в Небе плавает остров, «Бастионом» зовущийся. Забыли о тебе дети твои, но не забыл ты их и создал убежище для тех, кто уцелел после страшной напасти. И отрок некий беловолосый стал этому острову хозяином. Хозяином, строящим воздушный ковчег по слову твоему, побеждающим всех врагов оружием, что ты ему дал. И радует тебя это, даруешь ты ему и новый лук, дабы разить издалека, и новый щит, дабы обороняться от чьей-то злой воли. Разве можно после такого сказать, что он – не твой? Твой он, Стрибог, твой по праву!



## HOMEFRONT

А вот, Стрибог, еще один хлопец, тоже целиком твой, и кличут его заморским именем «Джейкоб» – по-нашему вроде как Яша, значит? И он из тех, кто пилотирует железные небесные колесницы. Из тех, кто бился с врагами, свалившимся на его родину с небес. С твоих небес, о Стрибог, но ведаем мы – ничего не делается супротив воли твоей. И раз случилось так, а не иначе, значит, ты послал ему эти испытания. Испытания, из которых вышел Джейкоб с честью, разметав супостатов глупых и снова в небо поднявшись на странной колеснице по имени «вертолет».



## PORTAL 2

И вот последний наш дар тебе, Стрибог. Последний по списку, но не по значимости. Умеет красавица Челл летать, выпадая из порталов. Умеет и ходить по воздуху. Прости, Стрибог, слукавили мы – не совсем по воздуху, а по дорожке, Солнцем созданной, но прости ее за это. Ведь не могут люди ходить по небу так, как это умеешь ты. Не могут, но очень хотят научиться. А жизнь у Челл пока была слишком коротка, чтобы успеть – так возьми ее к себе, Стрибог, вместе с ее чудесными возможностями. И она будет благодарна так, как мы благодарны ей за проведенное вместе над разгадыванием пространственных загадок время.



Текст: Игорь Ерышев

О светлый Ярило, вечно молодой покровитель плодородия, носитель неуемной страсти и неукротимой силы мужской, чествовать тебя мы здесь собрались ноне! Ярким год этот оказался настолько, что не успеваем мы с полок магазинных товары свежие сметать.
За этакий урожайный год заслуживаешь ты дары самые отборные, дары тебе, о владыка, подобные: веселые и на подъем легкие, да энергией особой заряжённые. Молим тебя мы, о щедрейший Ярило, о благодатном году будущем, чтобы опять в релизах мы купались, и чтоб достойными были оные!

## DUKE NUKEM FOREVER





Следующий дар не столь однозначен, однако тебе, Ярило, он определенно по душе придется.
Дюк Нюкем, быть может, уже не тот, что раньше, однако шутки шутит и убивает он знатно. Каждый жест, каждая фраза, все говорит – размножаться хочет, мускулистый чертяка! И не он один, как выяснилось позже: подлым пришельцам тоже от красоток любы надо. О, Ярило, будь милостив к Дюку, он противоречив, он уродлив, и шутит он глупо, но девушек своих зато в беде не бросает! Как и ты, он могуч и славен, любит он много, и очень неслабо, лишь прыти твоей блондину не хватает. Прими, Ярило, Duke Nukem Forever! Хороший он, тебя мы в заблуждение не вводим!

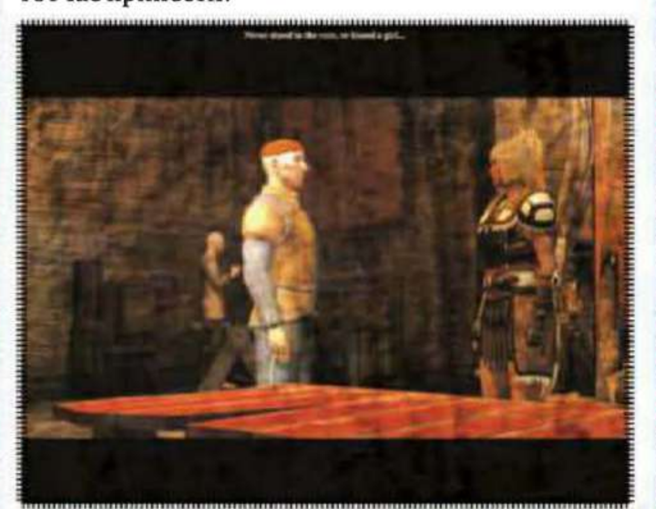
## FABLE III

Игра-сказка, игра-мечта, в которой мужчина множенством развлекает себя! Чем же не счастье? Друг-Ярило, будешь ты доволен: Мулине не подвел, сдержал свое слово. Если женился – получишь дитё: плодовит наш герой! И пускай потомство здесь почти не растет, и давно уж не внове нам оно, ему мы рады все равно. Тем боле, что в наших краях купцов-сказочников из Lionhead не бывало давно.
Прими же, Ярило, эту игру, ибо подобной нету в нашем персональном миру.



## DRAGON AGE II

Дарим тебе мы, Ярило, также «Второй змеев век», игру студии BioWare, завету «плодитесь и размножайтесь» из года в год следующей упорно. И пускай не все в Dragon Age времени твоего драгоценного достойно (NPC иные зело кривы, да и геймплей не самый отборный), зато времени много уделяют утехам там плотским. Да таким, что иным дейт-симам от зависти плакать остается. Тут и выбор большой – от статных красавцев до девушек знойных – и шансов множество в укрощении строптивых дается.
На сюжет похождения любовные пускай и не влияют особо, зато сам шанс познакомиться с поближе с наивной эльфийкой многого стоит! Забери же, Ярило, Dragon Age II себе, у нас на смену ей уж грядёт Mass Effect 3, игра ролевая про армейскую любовь. Вот он, наш дар тебе в новом году! Ждем не дождемся выхода, чтобы в жертву тотчас принести!



## ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Здесь тебе подарок двойной. Правда, не горячего итальянца Эцио Аудиторе в этом вина, а создателей его, из Ubisoft Montreal. Воистину, канадцы потрудились на славу: выпустили в один год на PC аж двух ассасинов! Впрочем, и итальянец не стоял столбом: с Катериной Сфорца они тебе всю ночь молились на ложе вдвоем.
Ярило, великий покровитель, возьми же их дар щедрейший, а взамен попроси Ubisoft на персоналки переносить релизы важнейшие.



**Текст:** Илья Ченцов, Игорь Ерышев, Андрей Окушко

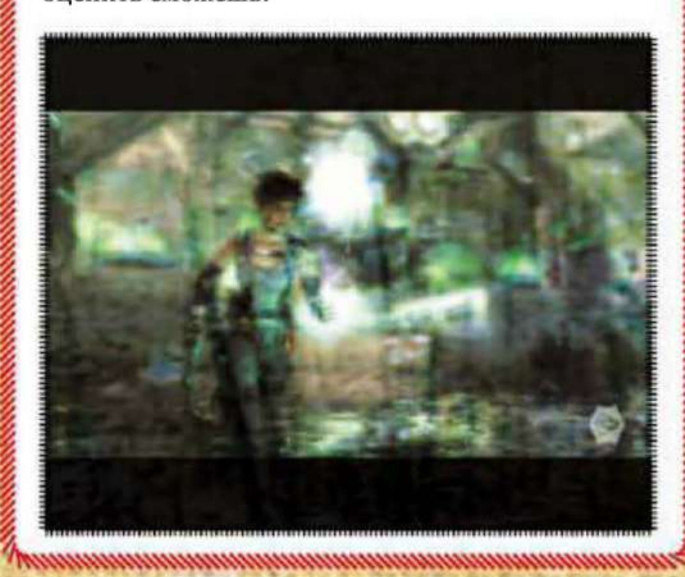
**Могучий Семаргл, спаситель природы и растений отец, а равно и русалок закадычный друг! Кланяемся тебе, поблагодарить за посевы, влажность почвы и земной коры хотим! Извинения просить желаем за соплеменников наших дурость, низость и ересь, за асфальт и за гранит, мешающий расти твоим детям, да за нефть, воду повсеместно портящую. Прими же, о добрейший и всепрощающий Семаргл, от нас дары, которыми мы замолить хотим братьев и сестер наших грехи!**

## FROM DUST

Вот она, добрейшая и чистейшая, словно родниковая вода! From Dust – это словно игра про тебя! Симулятор бога про островок, где вырастить надобно свой народ, а потом охранять его и вести за собой, повелевая землей, водой и лавой.
Растения и леса оживают вдоль водоемов, пустыня выжженная превращается в райские кущи... Семаргл, возрадуйся, французы (возможно, сами того не зная) воспели твой труд! Прими же в дар столь чудесную сказку, убедись, что на земле в тебя, Семаргл, верят везде!

## HYDROPHOBIA PROPHECY

Воды, дарующей жизнь твоим семенам, в Hydrophobia целое море. Соленое, правда, но лучше у нас попросту нет: водица здесь словно живая – и плещется, и брызжет, и переливается. А в ней девица сметливая русалкой плавает – мавкам твоим подруга будет.
Жаль, что с самой игрой неприятные дела случились: патчем авторы её испортили, да с консолей на компьютеры такой и кинули. Теперь разве что ты, Семаргл всемокрущий, по достоинству её оценить сможешь.



## MIGHT & MAGIC HEROES VI

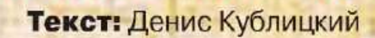
Не всю эту игру пожертвовать хотим, а кусочек только, зато самый новый, японскими сказаниями навеянный. А что, японцы, они как мы почти – чай любят, Чебурашку. И богов своих, ками, до сих пор уважают, а ками эти у них – под каждым камешком, опять же, как на Руси раньше. Но в игре этой героической решили авторы представить только водных жителей: змеедевок да рыболюдей всяких, да ещё вот водяных-каппа. Так они с этой стихией навострились обращаться, что и кони у них по морям аки посуху ходят, и щиты они из воды делают, и только что верёвки из неё не вьют. Ещё и назвали всю эту братию Sanctuary, по-русски «святилище». А коли святилище, так и посвящаем их тебе, Семаргл – ребята да девчата толковые, русалкам хорошую компанию составят.



## ANNO 2070

Знай же, о Семаргл, что и в дни внуков наших будут поклоняться тебе. Растают льды гиперборейские, и затопит вода землю. Но милость твоя неизменна – потомки наши будут погружаться в глубины океанские и ставить там грады прекрасные. Отдашь ты им в дар сокровища несметные и на рыб с тварями морскими охотиться позволишь. Тем, кто уважит тебя, поможешь больше хлеба насущного добыть. Появятся и те, кто не уважит, – и станут они биться друг с другом и с твоими последователями. Но поймут, что лишь вместе смогут в мире новом и неизведанном жить. И рука об руку пойдут в грядущее светлое, помня и славя тебя, Семаргл. И кому, как не тебе, игру про житие на воде и под водой в свои руки забрать?




Текст: Денис Кублицкий



## PORTAL 2
## F.E.A.R. 3

Да искусственный интеллект, человеку староверному чуждый, хоть и из дочери господней выросший, забери. Ибо грани добра и зла для создания этого перемешались, и опыты, им проводимые, ужас у нас вызывают да страх нагоняют, крепкому сну мешая ночами. Но, смотри, к Portal 2 не слишком строга будь, ведь и удивление эти вещи заморские вызывают у нас, жажду нового утоляя. И клонирование их заокиянское, вместе с порождениями оного да видениями, суть происходящего поясняющими, возьми себе. Да держи втайне от всех, ибо не переживем мы еще одного пришествия существ этих, F.3.A.R. нагоняющих.





**Морена, седовласая старушка, богиня кончины и болезни, умирания и воскрешения, разрубающая нити жизни своей косой, пьющая тепло земли и олицетворяющая зиму. Забери обратно трупы прямоходящие и ползающие, из теплого песка восставшие и из останков людей созданные, на острове в океане и в глубоком космосе возродившиеся. Не место им в нашем мире, а заодно возьми Dead Island и Dead Space 2, этих существ породивших, а творцов, их создавших, не забирай пока, ибо ждем мы, вдруг они на путь истинный станут и не будут предлагать нам уже пройденное, но только лишь в новой обертке да с красивыми обещаниями.**

## LIMBO

Возьми себе темного мальчика, на берега ада попавшего, ибо хоть и следили мы за его странствиями, сердце затая, распутывать хитроумные придумки создателей его, умирая раз за разом, нервы наши под конец уж не выдерживали. А родителям того мальчика скажем, что впредь за детьми следить пристальнее стоит, да самих их в мрачных местах не бросать. И ждем более ярких приключений, стало быть.



## RIFT

А еще забери существо, из тел EverQuest 2 и Warhammer Online сотканное, сердцем World of Warcraft оживленное, да без души оставшееся, в миру имя Rift получившее. Ибо нового на матушку-землю это создание ничего не принесло, лишь неопрятной мордашкой своею внимание отвлекает от примечательных да необычных творений.



## A NEW BEGINNING

Напоследок поразмысли, не взять ли тебе Землю, планету нашу живую, заводами да фабриками загрязненную, плотинами и станциями перегороженную, скважинами и шахтами пронизанную, людьми испоганенную. И не возродить ли ее потом заново, новое начало дав человечеству, столь желанное и необходимое, что ради этого когда-то в будущем непредвиденном отправятся странники в наше время. И будут они искать способ, чтобы прогресс мучительный остановить да глаза на мир открыть, и на путь истинный наставить нас, слабых и безвольных, богам поклоняющихся, но и на себя уповающих в решениях и выборе нашем. Ибо был в этом году он непрост, ведь много хорошего случилось в жизни нашей.




## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
## BASTION

И киборгов, природе чуждых, забери, а заодно и создателей их, власти жаждущих, да по трупам людей идущих. Хотя и воскресили они Адама, не своею смертью ушедшего, но сделали так не токмо ради блага всеобщего, но и дабы встал он на бой с природными силами, созданием живых существ управляющими. Но, заклинаем тебя, Адама лелей, и достойную жизнь в нави обеспечь, да забери заодно и Бастион-город с его жителями, то прежнюю жизнь восстановить пытающимися, то точку поставить и вести историю свою вновь с начала начал, на прошлое не оглядываясь, в новом образе возродясь.





## DEAD ISLAND
## DEAD SPACE 2

А просить хотим тебя, чтобы меньше было развлечений басурманских с мертвецами ожившими. Хоть и любимы такие создания умами неокрепшими, людей видавших утомили уже несказанно, да и мешают они изрядно, отвлекая внимание наше от вещей более важных, да русской душе интересных.



Текст: Сергей Думаков

**О бледноокий Навь, мертвенный житель мрачных долин небытия, ведущий свою утлую ладью из мира живых в мир мертвых, из мира существования в мир тлена и вечного покоя! Ты, в чье лицо не смеет глянуть ни один из смертных, дозволишь ли поднести эти дары? Смиренно просим тебя принять эту жертву – ибо нигде, кроме твоих загробных лугов и бесконечных погостов, ей нет места. По воле рока появилась она рядом с нами, и волею рока же отправляем ее обратно, в огненное чрево, откуда она родом. Сделай же так, вечный Навь, чтобы никогда больше твоя ладья не доставляла ее к нашим берегам, оставь себе на вечные веки и бесконечные темные дни, озаряемые лишь холодным светом твоих серых глаз.**

## HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS, PART 2

О, тебе наверняка знаком этот паренек! Сколько раз ты, Навь, касался своими влажными пальцами его затылка? Как долго ты ждал момента, когда можно будет схватить его, визжащего от ужаса, в охапку и утащить туда, где ему не помогут его смешные нескладные бормотания? Этот день настал: забирай, забирай же скорее! Мы больше не можем на него смотреть. То, что когда-то было милым ребенком, превратилось в кошмарного пластилинового монстра, вообразившего, что кусочек деревяшки можно превратить в огнестрел; его невинные приключения стали похожи на рутинный поход княжеской дружины с драками, убийствами и затяжными осадами. Но знаешь, Навь, что хуже всего? Он скучен. Он невыносим. Он похож на очередь к лекарю во время зимней лихорадки. И пусть он цветаст, точно весенний подлесок, – забирай! Тебе ли не знать, чего стоят все эти краски? За ними – пустота, абсолютное ничто, и стоит тебе посмотреть в глаза за линзами этих нелепых круглых очков, ты увидишь, как тают на глазах и фигуры в темных рясах, и пейзажи в черных тонах, и весь этот выдуманный мир.



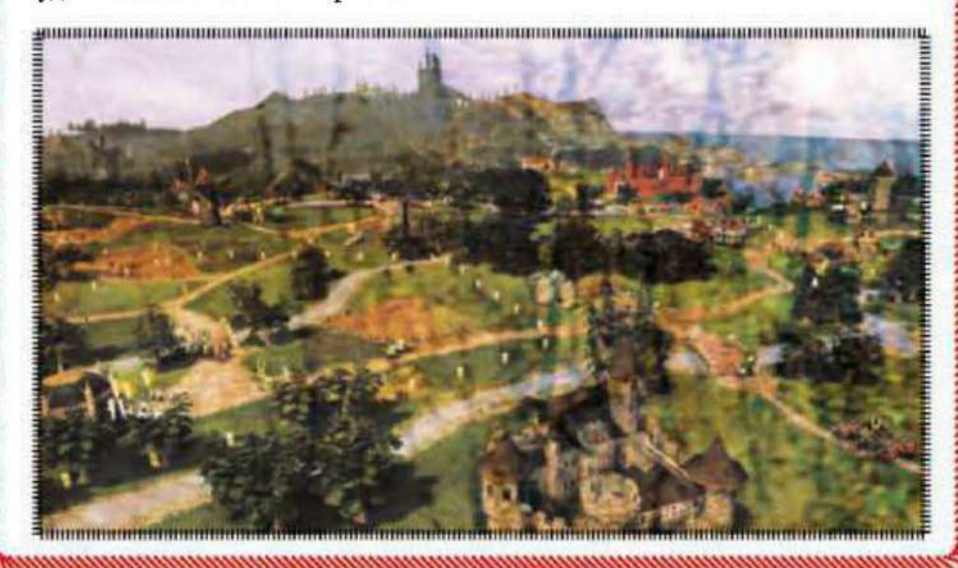
## HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Если подобные вещи вообще могут существовать – боги жестоки и немилосердны, тебе так не кажется, милый Навь? Даже ты сразу поймешь, что наша следующая жертва оказалась по эту сторону бытия случайно, по чьей-то нелепой ошибке. Все эти монстры, все эти деревни, леса и подземелья… они тусклы, корявы и просто неправильны, на них неприятно смотреть, с ними не хочется иметь никаких дел! Что это за монстры, которых жалко убивать? Что это за арены, с которых хочется убежать? Что это за ратные подвиги, после которых остается ощущение, будто ты измазался в чем-то липком и грязном? Очень редко, поверь, нам хочется встать на тропу зла и хаоса, но это как раз тот случай: ах, если бы нам разрешили хотя бы на пять минут стать неказистой адской размазней, что противостоит силам местного якобы добра! Увы, не разрешат – поэтому прими эту историю в жертву целиком, без остатка, и позволь ей оставаться там, где ей самое место.



## A GAME OF THRONES: GENESIS

Есть много хороших вещей, Навь, которые легко сделать плохими. Самого быстрого коня можно в мгновение ока сделать хромым, самого сильного воина легко победить, если лишить его мужества… и самую хорошую книгу можно изувечить, если листать ее жирными пальцами. Небрежный переписчик и сам не понимает, какое кощунство творит: нарочно ли, случайно ли – но из книги исчезают самые важные страницы. О крови ли писал настоящий летописец? О бездумных сражениях и жестокости? Об отрубленных головах? Или, может, писал он о некоем небожителе, который видит свою землю с высоты птичьего полета и распоряжается сотнями жизней одним мановением руки? Нет, любезный Навь, летописец писал о людских пороках, о темных глубинах человеческой души, о пылающем мраке, живущем в сердце каждого из нас. О мраке, который не разглядеть с высоты – и если переписчику этого не понять, то его уже ничем не исправить. Возьми в таком случае и его, и эти богохульные каракули, прими от нас эту последнюю жертву… и, пожалуйста, запри ворота своего царства на самый большой замок, который только сможешь найти. Пусть то, что живет там, там и остается. Мы будем тебе за это очень признательны.



ПОХОЖЕ НА: Batman: Arkham Asylum, серию Metroid
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Игорь Ерышев



# BATMAN: АРКХЕМ СИТИ

## ТО, ЧТО ДОКТОР ПРОПИСАЛ

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Batman: Arkham City
**ЖАНР:** Action-adventure
**ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «1С-Софтклаб»
**РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady Studios
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня ATI 3850HD или NVIDIA GeForce 8800 GT с 512 МБ видеопамяти
**ИНТЕРНЕТ:** batman-arkhamcity.ru/

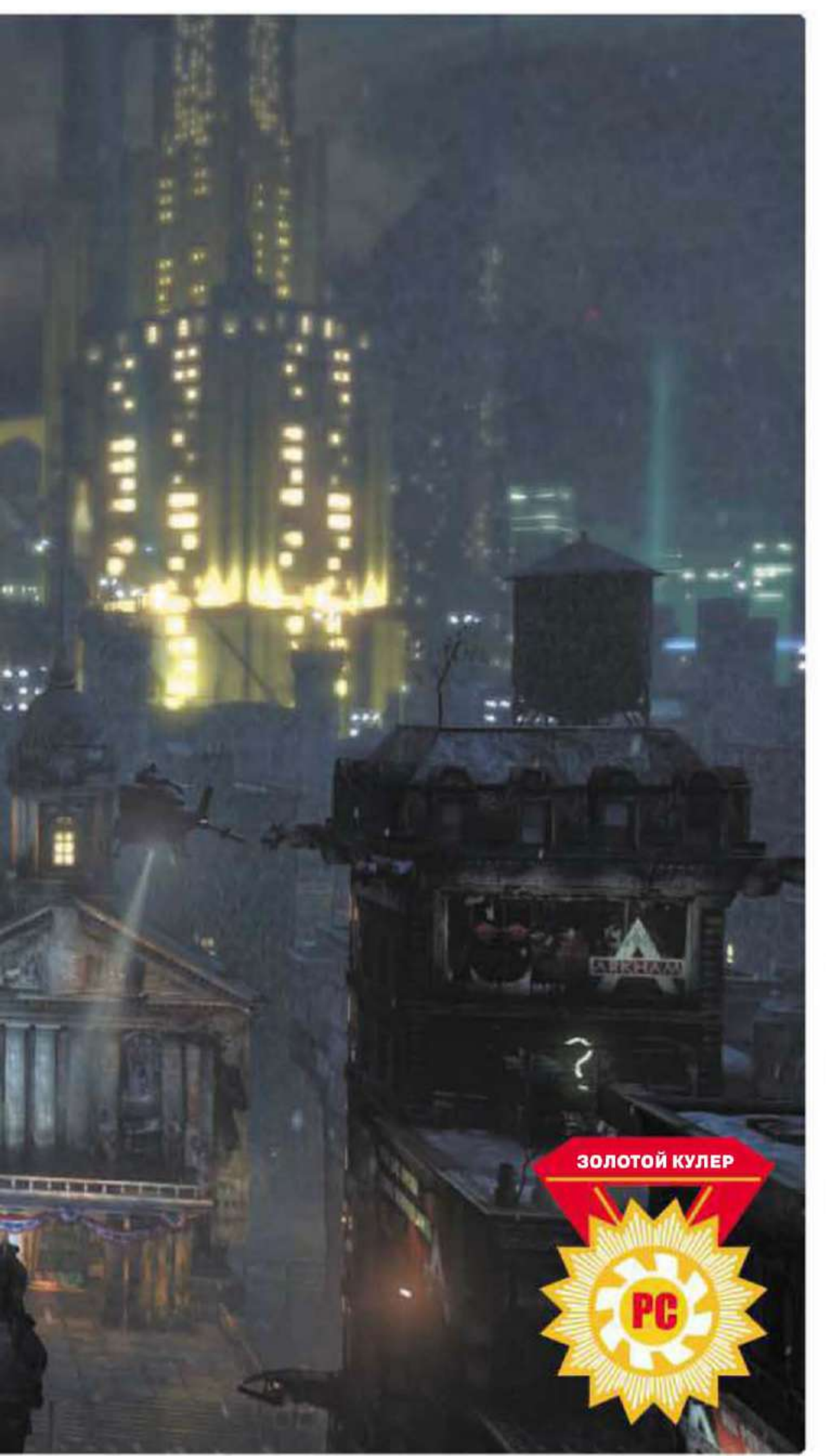
**Уже второй раз подряд Rocksteady Studios «обламывает» PC-игроков с портами своих «Бэтменов». «Хотите поиграть в самую лучшую игру по комиксам? Готовьте локти и зубы, мы придержим ее месяц или около того для экспериментов с 3D!» И ведь ничего не остается, кроме как читать восторженные вопли счастливых консольщиков и угрюмо обводить новую дату релиза на календаре. В который раз. За недели ожидания даже начинало закрадываться подозрение, будто бы все эти высшие баллы, которых нахватал что Arkham Asylum в 2009, что Arkham City сейчас, – фикция. Неужели просто очередной заговор журналистов, жаждущих из каждого второго ААА-проекта сделать «Игру Года», и геймеров, не способных отличить добротную игру от идеальной? Прецеденты уже были.**

Слава богу, нет. Два года назад Batman: Arkham Asylum нас не подвел, не разочаровал и Batman: Arkham City, который, между прочим, действительно заслуживает высоких оценок.

Уже одно только главное меню стоит пары экшенов классом пониже. В нем есть все самое необходимое: ночь, улица, горгулья, Бэтмен, который, стоя под проливным дождем, бьет морду одному злодею и кидает бэтаранг в другого. Казалось бы, так просто и даже банально (в недавнем Space Marine было нечто подобное, только вместо дождя были потоки крови), а все равно мурашки по коже. Никаких эпитетов не хватит, чтобы передать, насколько хорошо эта почти немая сцена улавливает мрачную и суровую сущность исходных комиксов и графических новелл про Темного Рыцаря. Признаться честно, происходящее на экране захватывает дух почище иных сцен во взрывном и зрелищном Modern Warfare 3. Круто? О, дальше будет только лучше, просто начните новую игру и приготовьте руку, чтобы поймать собственную челюсть.

С самых первых кадров в «Аркхем Сити» чувствуется класс, породистость, отличающая произведение искусства, к которому хочется возвращаться снова и снова, от проходного боевичка на пару вечеров. В этом игра похожа на первую часть. Только там пролог был неторопливым и, чего греха таить, предсказуемым, а Arkham City начинается бодро и впечатляюще, рисуя атмосферу города-тюрьмы буквально парой удачных штрихов. Игра моментально засасывает в се-






бя, остаться в стороне не выйдет: новый «Бэтмен» хватает в охапку с первой сцены и не отпускает до самых титров.
Все благодаря интриге, которая постоянно держит в напряжении, радует неожиданными поворотами и интересными ключевыми персонажами. В кои-то веки даже Человек-Летучая Мышь, обычно аналог Чака Норриса в комиксах, оказался не бездушным роботом-гением с включенным IDDQD, а обычным человеком с завидной боевой подготовкой и детективным мышлением. Он много думает (его внутренний голос то и дело пускается в рассуждения и дает подсказки по прохождению, как в каком-нибудь Max Payne), временами ошибается, не стесняется лгать и даже силой принуждать других к сотрудничеству, да и в целом ведет себя не как ангел во плоти, а скорее как нормальный мужчина средних лет, у которого нет времени на сюсюканье. С поправкой на трико, большие уши и хобби ловить преступников по ночам. У всех свои причуды.
Если уж придираться к сценарию Arkham City, то только по мелочам. В частности, хорошо заметно, что большинство других действующих лиц попали в игру «до кучи». Ярким, запоминающимся и так часто мелькающим в кадре Джокеру, Бэтмену, Мистеру Фризу, Пингвину, Харли Квинн и Женщине-Кошке приходится кое-как уживаться с на удивление бестолковыми камео персонажей вселенной DC Comics. И если в побочных заданиях это еще худо-бедно оправдано, то в сюжете смотрится просто дико. Самый показательный пример – Харви Дент, у которого в игре ровно две сцены, в каждой из которых он выставляется некомпетентным идиотом, невесть каким образом сколотившим банду отморозков в смешных масках. И как этот безмозглый психопат умудряется удерживать территорию от посягательств куда более грозных Клоуна и Птицы?
Но на это можно смотреть по-другому: «смотрите, сколько знакомых лиц, и почти все ведут себя согласно давно сформировавшемуся канону!» И ведь не поспоришь: фансервиса в Arkham City предостаточно. Достаточно просто оглядеться по сторонам и послушать диалоги, чтобы в этом убедиться: «О, здание суда ассиметрично, прям как бывший прокурор! Ух ты, по мере прохождения сюжета в главном меню меняется последний стоп-кадр! Вау, заключенные обсуждают тот самый остров из сериала Lost!» (потому что Дайни курировал создание первых двух сезонов этого шоу и решил на это намекнуть).
Целой статьи не хватит на перечисление различных «пасхалок» и отсылок, которыми Rocksteady Studios буквально закидывают ничего не подозревающих игроков. Впрочем, зачем утруждаться, есть же Риддлер, его загадки расскажут и даже покажут все без нас!
Да-да, и гениального в своей напыщенности Эдварда Нигму заточили в новой тюрьме. Наверное, все игравшие в Arkham Asylum знают, к чему это в итоге приведет: к проверке Бэтмена на сообразительность и на умение пользоваться гаджетами. Только на этот раз ставки куда выше, ведь на кону не просто гордость Темного Рыцаря, а жизни невинных людей, которых Загадочник похитил для повышения мотивации нашего героя. По идее, за такое безумца надо ненавидеть и желать ему мучительной смерти, но куда уж там: наоборот, наконец-то появился настоящий повод решить все головоломки, то, чего не хватало оригиналу. Да, там была конечная цель, и вполне себе достойная

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | | |
|---|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | ★★★★★★★★★★ | 9.5 |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★★★ | 9.5 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★★★★★★ | 9.5 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★ | 9.0 |

+ Увлекательный сюжет, затягивающий игровой процесс, тонны необязательных миссий и загадок, шикарный дизайн, море согревающих сердце фаната мелочей и до сих пор зрелищные драки.

− Несколько однообразные испытания, отдельным персонажам не хватает экранного времени, мест скрытного перемещения в кампании стало меньше.

**У ROCKSTEADY STUDIOS ВЫШЕЛ ШЕДЕВР, САМАЯ СОВЕРШЕННАЯ ИГРА ПРО БЭТМЕНА И ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ЭТОГО ГОДА. ПРОПУСКАТЬ ТАКОЕ – НАСТОЯЩЕЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ.**

**9.5**

**великолепно**



*Всеми любимый бэт-сигнал указывает на местоположение сюжетной цели. Не очень удобно, зато впечатляет.*

## РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

За выпуск всех версий Batman: Arkham City в России отвечает компания «1С-СофтКлаб», поэтому за качество изданий можно не беспокоиться: все выполнено на должном уровне. Оба издания (обычное в джевеле и коллекционное в картонной коробке) поступили в продажу по расписанию, 25 ноября. Тогда как в «дешевом и сердитом» варианте за 499 рублей ничего особенного, помимо игры, не оказалось, содержимое коллекционки очень радует: металлический брелок, артбук со скетчами и парой переведенных комментариев от разработчиков и коврик для мыши вполне достойны заявленной цены в 999 рублей.
Локализация, однако, немного удручает. Мы благодарны студии Snowball за шанс послушать в последний раз Марка Хэмилла в роли Джокера, но не можем пройти мимо того факта, что субтитры местами бесстыдно перевирают содержание диалогов и смешат своими ошибками. Ладно там вольности (которых здесь предостаточно), но переводить «скучать» как «мисс» это уже чересчур...




Бэтмен теперь не просто планирует, но практически летает: если натренироваться, можно пересечь весь город и ни разу не коснуться твердой земли.

## О РАЗРАБОТЧИКЕ

Лондонскую студию Rocksteady Studios основали в 2004 году Сефтон Хилл и Джейми Уолкер. В это сложно поверить, но на самом деле в послужном списке у нее всего три игры, из которых две – это Batman: Arkham Asylum и Batman: Arkham City. Дебютом британской студии был FPS 2006 года Urban Chaos: Riot Response для PS2 и Xbox, в котором герой-спецназовец боролся с уличными бандами, облачёнными в основном в хоккейные маски, между делом спасая пожарных и заигрывая с медсёстрами. На приключения Бэтмена игра была похожа едва-едва, однако так сошлись звезды, что именно Rocksteady удостоилась чести делать игру, приуроченную к семидесятилетию супергероя. Результат вы знаете.
Забавно, что Arkham Asylum издавала компания Eidos (ныне – Square Enix Europe), а сиквел под свое крыло взяла Time Warner, перекупив в процессе и лондонскую студию. Однако 25 процентов акций Rocksteady все еще в руках у ее предыдущего работодателя, а в Японии игру выпустила Square Enix.




ЕСЛИ К ARKHAM CITY И МОЖНО ПРИДРАТЬСЯ, ТО ТОЛЬКО ПО МЕЛОЧАМ.

(найти Риддлера, арестовать его и получить заслуженный ачивмент), однако появление в уравнении новых переменных побуждает не откладывать это дело в долгий ящик и придает драматизма сложившейся ситуации. Касательно самих загадок хочется сказать одно: они стали интереснее и в целом разнообразнее, отчасти из-за новых приспособлений в арсенале Бэтмена, отчасти благодаря фантазии дизайнеров. Некоторые из задачек можно даже назвать зубодробительно сложными, пускай и вполне решаемыми.
Примерно то же можно сказать о местных драках, в которые, хотите верьте, хотите нет, ввязываться придется очень часто. Даже слишком. Баланс «мордобой/стелс» значительно сместился в сторону размахивания кулаками, особенно если выполнять все побочные задания. Не сказать, что это очень плохо: бои в «Бэтмене» завораживают так же, как и два года назад. Двухкнопочная система боя наверняка кому-нибудь показаться слишком простой, однако попробуйте сразиться со злодеями в бронежилетах, которых прикрывают ребята с ножами и шокерами, попутно отражая атаки десятка обычных заключенных. Адреналин вырабатывается только так, и нет времени жаловаться на то, что «это слишком легко», – успевай только чередовать удары, прыжки, оглушения и молиться, чтобы какой-нибудь подлец не сорвал комбу в 50 ударов. Последнее всегда очень обидно, ведь здоровье регенерируется здесь не просто так, а пропорционально полученному опыту.
На происходящее недолго и засмотреться: Темный Рыцарь так ловко машет конечностями и использует в потасовке декорации и реквизит, что бой начинает напоминать сцену из высокобюджетного фильма, а не игру. Разница только в том, что здесь зритель принимает самое непосредственное участие в процессе раздачи тумаков на редкость наглым зэкам (нет бы убежать, надо обязательно позвать друзей и всем скопом попытаться уложить героя).
Втихаря убирать с пути этих парней, само собой, можно, однако часто проще бывает перемещаться по крышам: там обычно пусто, часовые с автоматами патрулируют считаные места. На земле же такие ребята появляются исключительно по воле сюжета. Обидно, хотелось бы чуть более осязаемого баланса, чтобы внизу было рукоприкладство, а сверху стелс.
С другой стороны, таким образом Batman: Arkham City намекает, что лучше вести себя, как Бэтмен, а не зарвавшийся гопник. Всех злодеев на карте все равно не убрать – возродятся. А убегать под унизительные насмешки как-то не-




Новинка: допросы! Теперь для того, чтобы узнать побольше о загадках Риддлера, приходится искать особых заключенных и вежливо просить их «подсказать дорогу к библиотеке». Для этого, правда, надо убрать всех друзей «стукача» и случайно не забить до полусмерти его самого. Нужна тактика.




Как и в оригинальной игре, костюм главного героя рвется и пачкается по мере развития сюжета.



Каждый бой заканчивается примерно вот так. Поразительно, что противники вообще выживают после столь мощных пинков в череп.

удобно. Вот и приходится вживаться в роль сильного в тени, но уязвимого на виду хищника. Не в пример первой серии, между прочим, где передышки были слишком частыми.

Вообще, создается впечатление, будто бы Rocksteady задалась целью исправить немногочисленные недочеты оригинала. Глянем, на что там жаловались в Batman: Arkham Asylum? Один нормальный босс на всю игру, скучный режим бонусных миссий, загадки сводятся к «найди на карте трофей», в психбольнице нечем заняться, помимо решения задачек и следования сюжету, а кульминационная потасовка скучна и бесцветна. Проверим, что у нас творится в «Аркхем Сити».

И начнем с грустного: финал авторы опять завалили. Он ни в коем случае не плох, он эпичнее и в целом лучше концовки оригинала. Проблема в том, что в нем совсем не ощущается того, что это конец, нет азарта, почти нет накала страстей, все буднично и оттого довольно скучно. Кажется, что это на самом деле не последний босс, что будет что-то еще, но нет, после битвы запускается ролик и за ним следом медленно ползут титры. Опять же, работа над ошибками заметна, но до идеала еще далеко.

Зато с другими пунктами в списке «улучшить/исправить» сотрудники Rocksteady справились с блеском. Режим «Месть Риддлера» поначалу производит не лучшее впечатление, но стоит открыть пару карт и получить возможность устанавливать правила самому, и все становится на свои места: улучшили, разнообразили, отполировали.

С боссами ситуация тоже изменилась: грандиозных схваток стало больше, а

## СОЗДАЕТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, БУДТО ROCKSTEADY ЗАДАЛАСЬ ЦЕЛЬЮ ИСПРАВИТЬ АБСОЛЮТНО ВСЕ ОШИБКИ ОРИГИНАЛА.



Как ни странно, спасать заложников Риддлера не так уж и сложно. Иные головоломки на улице вызывают куда большую головную боль.

### КОМИКС-ПРИКВЕЛ

Между событиями Arkham Asylum и Arkham City лежит один год. Чтобы объединить сюжеты обеих игр и обрадовать фанатов, компания DC Comics при поддержке студии Rocksteady выпустила бумажный мини-сериал Batman: Arkham City. Сочинённый Полом Дайни и нарисованный художником Карлосом Д'андой комикс в пяти выпусках выходил с мая по октябрь 2011 года и в красках поведал о событиях, предшествовавших сюжету «Аркхем Сити».

Как самостоятельное произведение комикс Batman: Arkham City рассматривать не получится: слишком много отсылок к событиям Arkham Asylum, и слишком хорошо заметно, что на протяжении всех пяти выпусков Дайни просто расставляет шахматные фигуры перед большой игрой. Но, надо отдать должное сценаристу, этим он занимается умело, со смаком и большим вниманием к деталям.

Хотя читать Batman: Arkham City совершенно необязательно, в игре все, что нужно знать, проговаривается и так, фанатам на мини-серию стоит обратить внимание. Как чтиво во время установки – самое оно.



### PC-ВЕРСИЯ

Batman: Arkham City удостоилась крайне удачного порта на персональные компьютеры: отличная картинка (с 3D-эффектами, поддержкой DirectX 11 и nVidia PhysX), вполне удобное управление с клавиатуры, хорошая оптимизация и почти полное отсутствие назойливых багов.

Минус только один: Games for Windows Live. Но его можно стерпеть.



Открывать замки стало не в пример проще. Можно даже не обращать внимание на «охранный уровень», любая дверь поддается через пару секунд после начала взлома.




Женщина-Кошка передвигается по городу гораздо медленнее Темного Рыцаря, поскольку вместо гарпуна у нее хлыст, а забираться на здания приходится с помощью надоедливой мини-игры. Зато у нее декольте!

противниками в них теперь выступают не безликие ТИТАНовые уродцы (хотя от их участия не отказались), а приглашенные звезды прямиком из оригинальных комиксов. Более того, сами бои отличны друг от друга и производят крайне приятное впечатление.

И самое главное нововведение, за которое хочется лично поблагодарить всех сотрудников британской студии: дополнительные задания, не влияющие на сюжет (но возникающие параллельно ему). Их много, и все они в равной степени интересны. Где-то важна наблюдательность, где-то приходится проявлять навыки бесшумного устранения, где-то надо «включать детектива» и анализировать обстановку (в упрощенном виде, правда), но объединяет их то, что каждый такой квест хочется честно пройти и увидеть развязку. Нет ощущения, что они лишние. Необязательные – да, короткие – возможно, но вот вычеркивать их из игры не хочется совсем. Каждый из них сделан с тщанием и трепетной любовью к миру Бэтмена, а главное – без откровенного самокопирования.

ПО ГОРОДУ ПРИЯТНО ДАЖЕ ПРОСТО ПУТЕШЕСТВОВАТЬ, ПРОНИКАТЬСЯ ЕГО АТМОСФЕРОЙ, РАССМАТРИВАТЬ АРХИТЕКТУРУ.

## BATMAN: THE ANIMATED SERIES

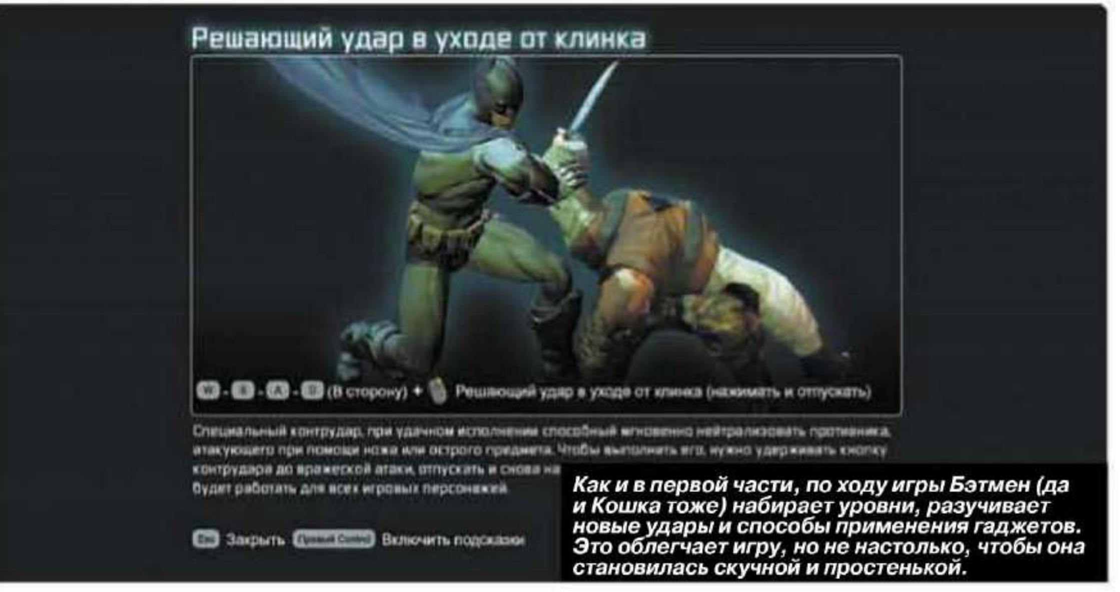


Статья была бы неполной без упоминания одной из лучших экранизаций истории Темного Рыцаря. Вдохновленный фильмами Тима Бертона и частично комиксом Фрэнка Миллера The Dark Knight Returns, «Бэтмен» (именно под таким названием он шел на телеканале СТС в конце 90-х) строго следовал букве оригинальных графических новелл, не стеснялся поднимать достаточно взрослые для «детского» сериала темы и радовал зрителей правильной интерпретацией образов ключевых персонажей. За это стоит благодарить Пола Дайни, сценариста и главного идеолога проекта (напомним, что за сюжеты Arkham Asylum и Arkham City отвечал тоже он).

Но знаменит Batman: The Animated Series не только этим: именно в мультсериале за роли Бэтмена и Джокера впервые взялись Кэвин Конрой и Марк Хэмилл соответственно. Для последнего роль стала новой «визитной карточкой»: по популярности хэмилловский Джокер долгое время опережал любого другого киношного клоуна (до «Темного Рыцаря» точно).

Популярность у шоу была настолько велика, что авторы отважились сделать целый полнометражный мультфильм по мотивам и выпустить его в кинотеатры (Batman: Mask of the Phantasm 1993 года). Непривычно тонкая и красивая «Маска Фантазма», несмотря на положительную реакцию многих критиков, провалилась в прокате. Все последующие полнометражки выходили исключительно на видео, стоили дешевле и выглядели как полуторачасовые эпизоды телесериала.

«Бэтмен» продержался 3 сезона (шел с 1992 по 1995) и породил целую ТВ-вселенную DC Comics, альтернативную той, что описана в комиксах. В нее также входят мультсериалы Superman: The Animated Series, The New Batman Adventures, Batman Beyond, Static Shock, The Zeta Project, Justice League и Justice League Unlimited. Впрочем, ни один из них не смог превзойти своего прародителя.




Как и в первой части, по ходу игры Бэтмен (да и Кошка тоже) набирает уровни, разучивает новые удары и способы применения гаджетов. Это облегчает игру, но не настолько, чтобы она становилась скучной и простенькой.

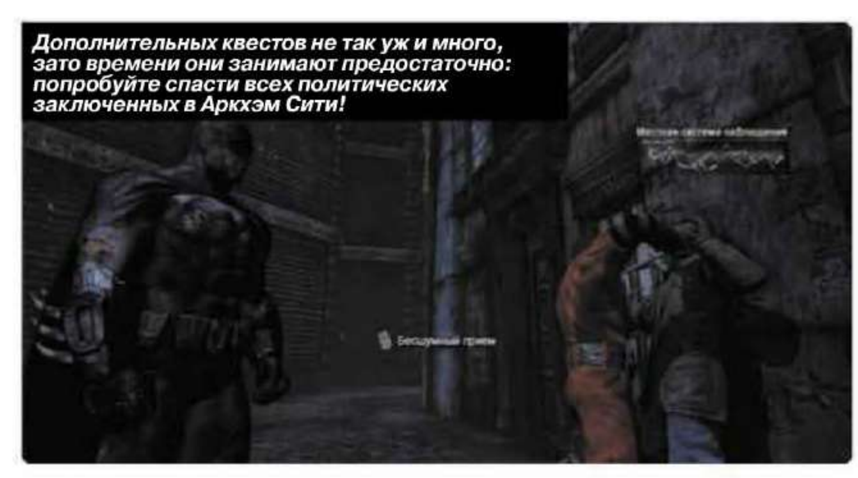



Режим «Детектив» удобен, прост в обращении и здорово помогает при анализе обстановки. Но все же рекомендуется выключать его почаще, иначе есть риск не заметить, насколько хороша в игре графика.




За Робина можно сыграть только в «Мести Риддлера», что очень даже печально: его арсенал и анимация ударов/добиваний отличаются от бэтменовских.





Дополнительных квестов не так уж и много, зато времени они занимают предостаточно: попробуйте спасти всех политических заключенных в Аркхэм Сити!



У Кошки тоже есть «особое зрение». Жаль, что оно расплывчатое, слишком темное и попросту неудобное.



Каждая комната сделана с таким тщанием, таким вниманием к деталям, что становится немного не по себе.



То же можно сказать и про город-тюрьму «Аркхем Сити» в целом. В ней нет повторяющихся улиц, абсолютно одинаковых закоулков и даже крыши такие, что одну с другой не спутаешь. При этом все локации смоделированы логично: больше никаких горгулий в закрытых помещениях, только на улице! Местность запоминается моментально, в карту лезть приходится только ради небольших уточнений по поводу местоположения задания или очередной головоломки. Если и можно в чем-то упрекнуть разработчиков, так это только в их нежелании сделать полноценную мини-карту. Компас, как ни крути (уже простите за каламбур), ей не замена, а постоянно нажимая на кнопку Tab, можно и безымянный палец сломать. А как без него людей спасти, Риддлеру мигрень обеспечить, планам таинственного Хьюго Стрейнджа помешать? Впрочем, по городу приятно даже просто путешествовать, проникаться атмосферой, рассматривать архитектуру, наблюдать, как снежинки падают на плащ Летучей Мыши и тают на нем. Нечасто на свет появляются игры, в которых так и хочется найти дом повыше, запрыгнуть на него и просто наблюдать за горизонтом и думать о своем.
Да, у Batman: Arkham City есть объективные недостатки, за которые, по-хорошему, ее надо пожурить. Но не хочется: это как осуждать «Терминатора-2» за киноляпы. Бесполезно. Они всегда будут, от них не избавиться. Указывать на них можно сколько угодно, только это не изменит того факта, что «Судный день» – это один из лучших сиквелов в истории кино. Примерно та же история и с «Аркхем Сити» – это шедевр, превосходное продолжение отличной игры и новая самая-самая главная игра по комиксам вообще и про Бэтмена в частности. Arkham Asylum успешно превзойден, Rocksteady пора двигаться дальше, лучше у них уже вряд ли получится. Может, британцам стоит обратить внимание на Супермена?

«КАКОВО ЭТО, УЭЙН? СТОЯТЬ НА ТЕХ КАМНЯХ, ПО КОТОРЫМ ТЕКЛА КРОВЬ ТВОИХ РОДИТЕЛЕЙ?»

ХЬЮГО СТРЕЙНДЖ

### «БОНУС: РОБИН В КОРОБКЕ!»

**Batman: Arkham City – большая игра. Но это не помешало Rocksteady и Warner Bros. сделать к ней целую прорву скачиваемого контента. Загибаем пальцы...**

1. **Женщина-Кошка.** Хотя она – один из более заметных персонажей в сюжете Arkham City, в консольных версиях за нее можно было играть только после активации своего сетевого пропуска, а без оного на Кошку разрешали смотреть только в роликах и только пару минут. На PC такого зверства уже нет (код активации вводить придется в любом случае), но тем не менее. С Женщиной-Кошкой в комплекте идут два дополнительных костюма-скина для нее: из мультсериала Batman: The Animated Series и комикса Batman: The Long Halloween.
2. **Робин.** А вот это уже чисто скачиваемый персонаж, хотя мы бы не отказались от возможности поиграть за него в сюжетной кампании. Но нет, у парня там всего пара сцен, а его звездный час приходит в испытаниях, где за него дают помахать кулаками. При условии, что у вас куплено издание от «1С-Интерес». В комплекте с Робином идут две карты для режима «Испытания» и два дополнительных скина для персонажа.
3. **Найтвинг.** Расставшийся с Темным Рыцарем после ссоры Дик надел синий костюм с «птичьей» эмблемой, назвался Найтвингом и пошел наводить порядок на улицах Готэма по-своему. В сюжете Arkham City бывший акробат не участвует вообще, но это не значит, что за него нельзя играть вне сюжетной линии. Как и в случае с Робином, в «комплект Найтвинга» входят две карты для режима «Испытания» и два костюма.
4. **«Карнавал Джокера» и «Салон „Айсберг"».** Это два набора карт для режима «испытания», который раздают предзаказавшим Batman: Arkham City.
6. **Новые наряды для Бэтмена** Их много: The Dark Knight Returns (из легендарного комикса, в котором постаревший Бэтмен попытался отойти от дел), Batman: Earth One (Бэтмен из альтернативной вселенной), Batman: Year One (из одноименного комикса), The Bronze Age of Comics (Бэтмен семидесятых – начала восьмидесятых), Batman: The Animated Series (из мультсериала 1992 года) и Batman Beyond (из мультсериала 1999 года про будущее). Также обладателям Blu-ray издания фильма «Зеленый Фонарь» полагался код на скачивание костюма Sinestro Corps (Бэтмен в желтом наряде).



ПОХОЖЕ НА: Police Quest, Fahrenheit
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Сергей Кровопусков



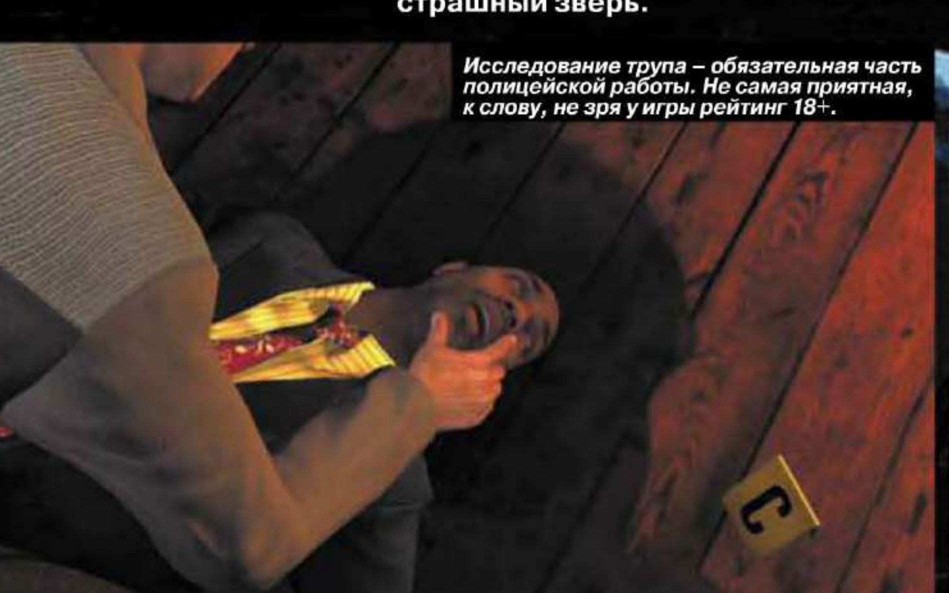

# L.A. NOIRE

## ПОЛИЦЕЙСКИЙ ТЕЛЕСЕРИАЛ, СЕЗОН ПЕРВЫЙ

- ЖАНР: Adventure
- ИЗДАТЕЛЬ: Rockstar Games
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: «1С-СофтКлаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Team Bondi, Rockstar Leeds
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 260
- ИНТЕРНЕТ: rockstargames.com/lanoire

**Цитировать творчество Джеймса Элроя, знать второе имя Рэймонда Чендлера и библиографию Дональда Уэстлейка со всеми его псевдонимами – вероятно, этих навыков достаточно, чтобы иметь право с апломбом называть L.A. Noire прекрасной, но вторичной. Нам же, смутно помнящим книжные развалы девяностых и подбирающим глянцевые объедки с ломящихся от эксклюзивов консольных столов, так не кажется. Безрыбье – страшный зверь.**

На этих страницах мы уже восторгались L.A. Noire (см. №8/2011). С тех пор ровным счетом ничего не изменилось. Рассказывать больше не о чем. Case closed. Шутка. Конечно, вы опасаетесь всех этих приставочных финтифлюшек и продолжаете пребывать в сомнениях – а нужен ли вам порт оригинала полугодичной давности? Правда ли, что GTA и L.A. Noire связывает лишь название Rockstar Games? Так что это в итоге за игра-то? Полицейский квест. Да-да, примерно как Police Quest, если у кого-то вдруг всплыло это название из глубин памяти. Здесь нужно исследовать улики, допрашивать подозреваемых и в конце каждого дела грубо показывать указательным пальцем на очередного доходягу со словами «Вы арестованы за убийство!». Кстати, не ждите продолжения в виде «вы имеете право хранить молчание», поскольку «миранду-эскобедо» придумали сильно позже. Дизайнеры L.A. Noire отнеслись предельно внимательно к сохранению исторической аутентичности: за семь


*Исследование трупа – обязательная часть полицейской работы. Не самая приятная, к слову, не зря у игры рейтинг 18+.*



*По окончании каждого дела обязательно указывают, во сколько обошлась городу лихая погоня за бандитом, сколько народу вы при этом сбили и что конкретно упустили в процессе расследования.*





лет виртуального строительства старого Лос-Анджелеса были обработаны сотни тысяч кадров аэрофотосъемки, архивных документов и видеопленок. Результат таков: атмосферу и события австралийцы из Team Bondi воспроизвели ничуть не хуже, чем их чешские коллеги полтора года назад – по крайней мере, здесь нет торчащих из каждой помойки голосистых анахронизмов. Все по науке: не так давно закончилась Вторая Мировая, к немцам относятся с презрением, а к японцам с пониманием; раскручивается маховик застройки пригородов Лос-Анджелеса, набирает свою силу кровавый маккартизм, коварно манит юных девушек и юношей сказочный Голливуд, безустанно разъедает полицейские ряды коррупция... никаких сомнений, L.A. Noire – симпатичная, яркая открытка из того времени. Вот только слово noire там явно лишнее.

Дело в том, что «нуар» как жанр характеризует не просто криминальную драму, но глубоко трагичное и циничное произведение, где смерть обычно нелепа, нелогична, преждевременна, но, увы, является естественным в данных обстоятельствах событием. Главный герой сталкивается с самым дном социальной жизни: как с отдельными его представителями, так и с ощущениями. Проститутки, бармены, частные детективы, депрессия, отчаяние и безысходность – вот, зачастую, и все друзья центральной фигуры. Вспомните, например, Max Payne или Sin City (технически они обе «нео-нуар», но это нормально, прогресс требует смены занавесок), какие ощущения вызывали у вас эти произведения? Так вот, чтобы вы ненароком не ляпнули чего в беседе с друзьями: L.A. Noire не имеет к содержанию этого абзаца никакого отношения.

*Найденная улика может оказаться ключевой для допроса, а может и просто дополнять картину. Коулу есть что сказать о каждой найденной вещице.*

*Если бы не возможность выйти за пределы места преступления, можно было бы подумать, что это работа Telltale Games: в области трехмерных квестов им по-прежнему нет равных.*

«МЫ АРЕНДОВАЛИ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЮ ВИНТАЖНУЮ БУТАФОРИЮ ИЗ РАЗЛИЧНЫХ СТУДИЙ ПО РЕКВИЗИТУ В ГОЛЛИВУДЕ. ЧЕТЫРЕ ДНЯ ЗАНИМАЛИСЬ ОДНОЙ ТОЛЬКО ФОТОСЪЕМКОЙ».

САЙМОН ВУД, ДИЗАЙНЕР-ОФОРМИТЕЛЬ TEAM BONDI



*Офицер полиции не работает в одиночку. Правда, напарники у Фелпса, кочующего из подразделения в подразделение, – один другого краше: коррумпированный гламурщик, циничный алкаш, трусоватый слабак и ленивый дурак.*

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | | |
|---|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | ★★★★★★★★★ | 9.0 |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★ | 8.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★★★★★★ | 10 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★ | 8.0 |



Насыщенный полицейский триллер в тщательно воспроизведенном Лос-Анджелесе 1947-го. За качественную мимику можно простить все семь лет разработки.



Обманули: не «нуар». Некоторые сюжетные ходы магнитом тянут руку к лицу. Немного беспокоят отдельные графические глюки.



**ОТЛИЧНО СРЕЖИССИРОВАННЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ТЕЛЕСЕРИАЛ ПРО НЕЛЕГКУЮ ДОЛЮ ЛОС-АНДЖЕЛЕССКОГО ДЕТЕКТИВА ПОЛИЦИИ.**



**8.0**

**очень хорошо**

*Несмотря на очевидный формат повествования, режиссура здесь совершенно не сериальная, а вполне себе киношная: отличные ракурсы, удачные подходы камеры, а посмотрите на эту мизансцену – режиссер выразительно показал, о чем думает каждый герой эпизода, глядя на развернувшуюся перед ним трагедию.*




## ЭРА МИЛОСЕРДИЯ

Потому что это, рискну повториться, обычный полицейский детектив. Морпех в отставке Коул Фелпс возвращается с тихоокеанского театра боевых действий в звании старшего лейтенанта, с медалью за отвагу и персональным скелетом в шкафу, чтобы без лишних раздумий заняться охраной порядка. Завязка хорошая, результат тоже ничего: прыжки по карьерной лестнице в обе стороны и немного вбок, перечеркнутые коррумпированными чиновниками блестящие расследования, периодические столкновения с крупными гангстерами в ресторанах и мелкими на улицах, смертельная опасность за каждым углом и, в качестве кульминации, схватка с призрачным прошлым ради неясного будущего. Все это дело упаковано в формат телесериала: 24 серии-дела, включая сдвоенный пилот-туториал, сквозная сюжетная линия, новые, старые и опять новые лица, неожиданные повороты (прыжки ведь!), пианино в кустах и внезапный бог из машины за полчаса до титров. У Коула Фелпса, разумеется, есть Страшная Тайна, к которой долго и нудно подводят в межмиссионных роликах. Она действительно заставляет задуматься и под другим углом взглянуть на героя войны и образцового полицейского, но сценаристы так дрожат над этим секретом, что даже фелпсову супругу (живую и здоровую, не извольте беспокоиться) мы видим один раз за всю игру перед важным хуком в сюжетную челюсть, составной частью которого является наличие этой самой супруги. В лучших традициях второсортного телемыла.

Все повествование растянуто по отрывному календарю 1947-го: с нового года по самый конец ноября. Пусть дизайнеры и поместили обязательное сообщение о том, что все персонажи и события выдуманы, в диалогах нет-нет да и проскочит что-нибудь связанное с реальными людьми и примечательными датами. Так, например, полицейские частенько упоминают некоего Паркера, мол, вот станет он шефом полиции, и заживем. В реальности Уильям Генри Паркер оказался самым усидчивым (и весьма противоречивым!) начальником правоохранительных органов Лос-Анджелеса. Достается на орехи Рональду Рейгану, получившему пост директора Гильдии киноактеров США (тот еще профсоюзец был: предшественника Рейгана вместе с помощниками упрятали за решетку). Упоминается и чудаковатый Говард Хьюз (фильм «Авиатор» смотрели?), а впоследствии Фелпс даже посещает строительство знаменитой гигантской летающей лодки по кличке «Еловый гусь». Доведется ему и лично познакомиться с легендарным бандитом Микки Коэном. Наконец, Коул не совсем по своей воле расследует дело об убийстве Элизабет Шорт, более известной как Black Dahlia.

## НЕ ТАК ВСЕ БЫЛО!

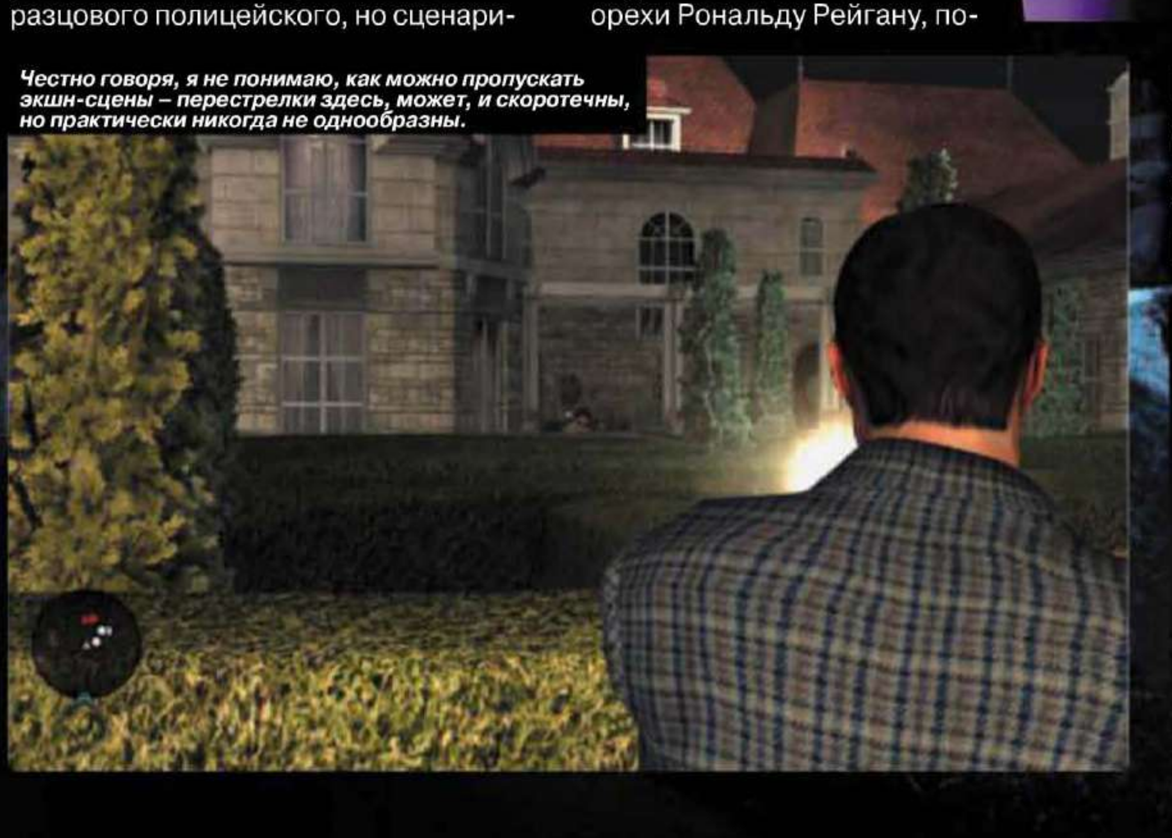
Однако это внимание к деталям губит само себя: слишком уж избирательны и редки знаменательные события города Лос-Анджелеса в виртуальном 1947 году по сравнению с реальной жизнью. Начать хотя бы с простого: в кадре не встречается ни одной голливудской знаменитости. Притронуться к «фабрике грез» вообще дают лишь единожды, и это притом, что треть игры мы катаемся мимо студийных ангаров! Тема охоты на коммунистов также затронута по касательной, а ведь знаменитая Комиссия по расследованию антиамериканской деятельности как раз в конце 47-го взбаламутила весь Голливуд, вынуждая актеров чуть ли не с экранов клясть-



### PC-ВЕРСИЯ

Путь к PC-версии L.A. Noire был на удивление короток: парни из Лидса справились быстрее, чем канадцы из Rockstar Toronto в свое время с GTA IV. Однако качество портирования, кажется, не изменилось: случался и решительный отказ загружать текстуры, и даже видеокарта разок перегрелась. Не то чтобы разрешение 1920x1080 с поддержкой стереоскопического 3D того стоило... по крайней мере, совладать с FSAA британцы так и не сумели. Зато в нашей L.A. Noire в наличии все DLC, а это пять бонусных миссий, бесплатный томмиган в каждом багажнике и костюмчики с минимальным боевым функционалом. И не забывайте – 500 рублей супротив минимум 1500 за диск для приставки!

*Честно говоря, я не понимаю, как можно пропускать экшн-сцены – перестрелки здесь, может, и скоротечны, но практически никогда не однообразны.*



НИКАКОГО НАМЕКА НА РАСОВУЮ СЕГРЕГАЦИЮ, ОБЩЕСТВЕННЫЕ ЗАВЕДЕНИЯ «ТОЛЬКО ДЛЯ БЕЛЫХ» И ВСЕ ТАКОЕ ПРОЧЕЕ.

*Майер (Микки) Коэн, ярчайший представитель своей эпохи. Присутствует как минимум в одном фильме, одной книге и одной игре.*





Девушки пин-ап весьма аутентичные. Эх, еще бы разрешение повыше...



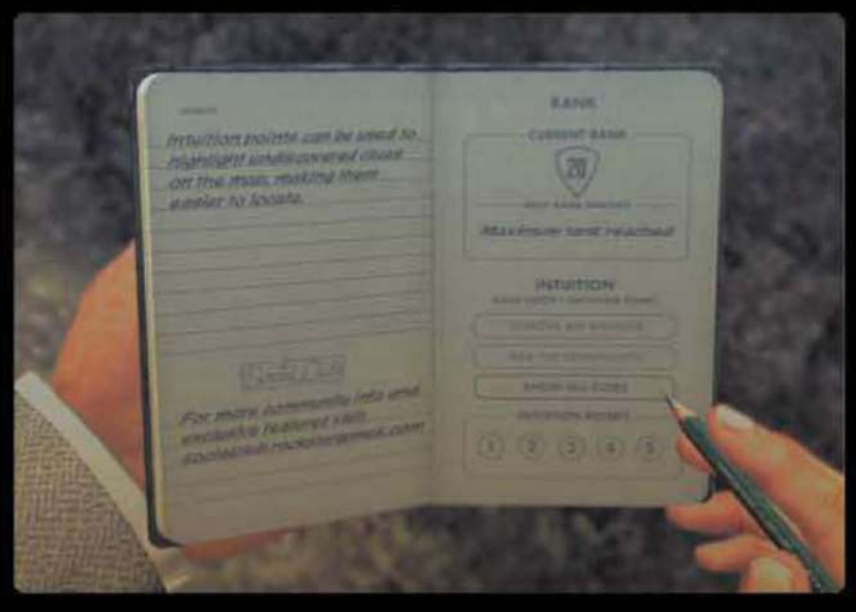
## У КОУЛА ФЕЛПСА, РАЗУМЕЕТСЯ, ЕСТЬ СТРАШНАЯ ТАЙНА, К КОТОРОЙ ДОЛГО И НУДНО ПОДВОДЯТ В МЕЖМИССИОННЫХ РОЛИКАХ.

ся в преданности делу капитализма. Да и тема гангстеров осталась практически нераскрытой: ведь именно в 47-м после убийства Багси Сигела Микки Коэн средь бела дня ворвался в пятизвездочный отель, расстрелял в потолок по обойме из своих полуавтоматических пистолетов и потребовал выдать убийц (но был вынужден бежать из-за приезда полицейских). А чернокожие? Да, их тут зовут «неграми» и «ниггерами», как и полагается, но на улицах нет чумазых чистильщиков обуви, практически во всех сервисах работают белые, даже латиносов выдано ровно столько, сколько нужно для сюжета. И никакого намека на расовую сегрегацию, общественные заведения «только для белых» и все такое прочее. Нет, это не специально выдуманные придирки – просто я недосчитался внушительной части багажа знаний, который как-то сам собой складировался из тех же бульварных детективов и соответствующих фильмов.

Все вышеупомянутые события в игре не то что не встречаются – даже не обсуждаются в полицейском участке, хотя что-что, а посплетничать там любят. Да и с жизнью в кипящем городе, переживающем послевоенный бум, както глухо. Прохожие умеют отпрыгивать от бегущего Фелпса и укрываться от стреляющего преступника, произносят случайные фразы, ходят по каким-то своим маршрутам, но на этом их участие заканчивается. Геймдизайнеры не зря открыкивались от клейма «винтажная GTA», потому что песочница здесь сделана только для того, чтобы вы могли оценить гигантское количество работы, проведенной художниками и моделлерами. L.A. Noire словно бы сделана для старых поклонников жанра адвенчур: любую поездку можно заменить мгновенной телепортацией на место преступления, нажав одну кнопку (и лишив себя удовольствия послушать диалоги в стиле buddy-movie), а любую экшн-сцену можно легко пропустить после пары неудачных попыток. Смирившись с этими условностями, игрок оказывается один на один с поиском улик, заметно облегчаемым еще двумя легальными способами, и опросом населения. Фокус на этих двух процессах сделан не зря: допрос подозреваемых в L.A. Noire целиком и полностью оправдывает затрату пяти сотен рублей и двадцати пяти часов реального времени, уж поверьте.

### РЯД ВОЛШЕБНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ МИЛОГО ЛИЦА

Есть такая наука – физиогномика. Нет, телесное строение карликов тут ни при чем. Физиогномика – это такая не совсем научная методика определения некоторых характеристик человека по выражению его лица. Если подозреваемый беспокойно бегает глазками, закусывает губу и нервно сглатывает – как пить дать что-то скрывает. И хорошо, если просто недоговаривает, а если откровенно лжет, направляя расследование по ложному следу? Чтобы всматриваться с чувством, толком, расстановкой, разработчики внедрили в L.A. Noire технологию MotionScan, разработанную фирмой Depth Analysis, земляками Team Bondi (да не просто земляками: Брендан Макнамара основал эти две компании одновременно и



Легальный чит называется «Интуиция». Можно потратить балл, чтобы показать на мини-карте все улики или отвергнуть неверный вариант реплики при допросе. Баллы выдаются за успешное общение с подозреваемыми и свидетелями, за выполнение побочных мини-заданий (как правило, перестрелка или погоня) и за фразу «You are under arrest!»

### О РАЗРАБОТЧИКЕ




Брендан Макнамара начал свой путь в игровой индустрии в 1998-м в лондонской Team SOHO. Именно он превратил студию из унылого клепальщика спортивных игр в крепкий коллектив, создавший атмосферную The Getaway (увы, только для PlayStation 2). Как и L.A. Noire, она воспроизводила целый город в отдельно взятом историческом периоде и рассказывала историю криминального характера, в которой у актеров тоже была весьма правдоподобная для 2002 года мимика. А потом он переехал в Австралию, основал Team Bondi и семь лет делал фактически то же самое, только про Лос-Анджелес. Сейчас, когда Team Bondi не стало, он не унывает и готовит новый концепт...



### КЛАССИЧЕСКАЯ СЛЕЖКА


Маскируемся под окружающую среду.


Укрываемся за естественными препятствиями.


Наблюдаем закономерный результат.

управлял обеими сразу). Не вдаваясь в подробности: из пятидесяти семи лицевых мышц (ну-ка, найдите их все перед зеркалом!) отображается работа абсолютного большинства. Все выглядит предельно натурально: кому-то удается сдержать эмоции, а кто-то бурно реагирует на каждый вопрос. После ответа Коул может предположить, что его визави говорит правду, о чем-то умалчивает, либо откровенно лжет (тут нужно предъявить улику в доказательство своей правоты). Роли всех персонажей, а их тут с полсотни, исполняют третьеразрядные актеры из настоящих телесериалов вроде Mad Men, Heroes и Fringe, но каждый узнается моментально – никакой грим не спасет от тридцати двух камер, направленных исключительно на ваше лицо. В этом даже есть некоторая нестыковка: тела анимированы отдельно и по старинке, поэтому кажутся сравнительно неуклюжими, но мимика вшита честно и качественно, никакого чувства отторжения не возникает.

Главный вопрос: стоит ли играть? Да, я полстатьи потратил на кучу мелочей, которые могут зацепить достаточно эрудированного и искушенного игрока, но есть же и не меньшая куча отлично реализованных моментов, что в сумме дает просто умопомрачительное количество разнообразного контента. Так что если вам нравятся полицейские телесериалы, загадки и эмоции – будьте уверены, L.A. Noire отсыплет в избытке и того, и другого, и третьего.

Убийца оставил на месте преступления оригами… эй, минутку, ЭТА игра на PC не выходила!


Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества. Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.
Тевье
молочник
Luxury
МОЛОКО
питьевое
пастеризованное
ГОСТ Р 52090-2003
3,2%
ПРИ ПОКУПКЕ
КАЧЕСТВА –
МОЛОКО
В ПОДАРОК
на правах рекламы
www.epidemz.net

- **ПОХОЖЕ НА:** Anno 1404, Anno 1404: Venice, 1701 A.D., The Settlers 7: Paths to a Kingdom
- **РЕЖИМЫ ИГРЫ:** одиночный, многопользовательский на 2-4 игроков

**Автор:**
Андрей Окушко





- **ЖАНР:** strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Related Designs
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня 8800GT или Radeon HD2600XT
- **ИНТЕРНЕТ:** anno-game.ubi.com/anno-2070/en-GB/home/

*Редакция благодарит сайт GamersGate.com за предоставленную версию игры.*

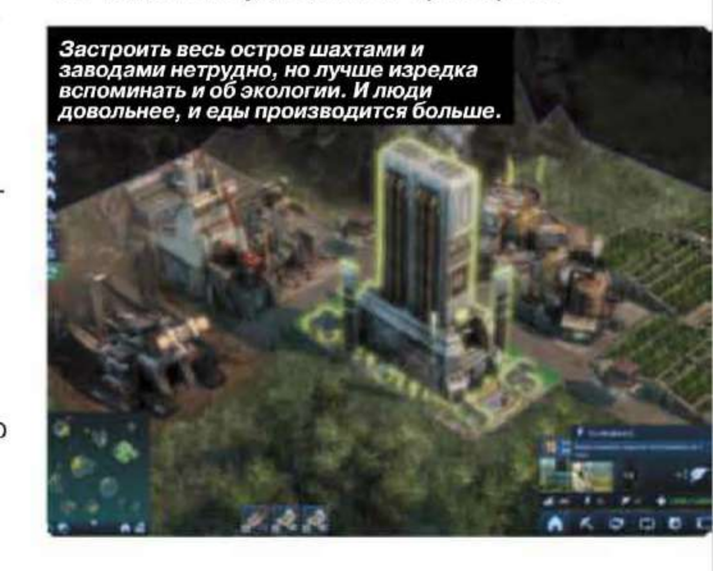
# ANNO 2070

## ГРАДОСТРОИТЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ В ДНИ ГЛОБАЛЬНОГО ПОТЕПЛЕНИЯ

**После Anno 1404 поклонники гадали, куда же двинется Related Designs на этот раз и какие цифры появятся в названии очередной части сериала. Думали и о далеком прошлом, и о XIII веке, но реальность превзошла все ожидания – мы в будущем. Долой прошлое, известное по книжкам и историческим фильмам, да здравствует путь к апокалипсису!**

На дворе 2070 год, глобальное потепление климата – свершившийся факт, наша планета изменилась до неузнаваемости. Полярные шапки растаяли, многие страны ушли под воду, борьба за ресурсы обострилась. Впрочем, и прежнего мироустройства больше нет. Формально всем управляют Мировой Сенат и Совет. На деле же все рычаги власти держат у себя три корпорации. Global Thrust – сторонники нынешнего стиля развития цивилизации, с максимальной эксплуатацией ресурсов, непременным смогом над городами и безудержной жаждой наживы. Eden Initiative – наследники современных «зеленых», мечтающие о единении с природой и восстановлении окружающей среды до уровня «старых добрых времен Средневековья». S.A.A.T. – сборище полусумасшедших ученых, запустивших искусственный разум, под руководством которого человечество должно достичь процветания.

Каждая сторона обладает своим набором зданий и своими типами горожан. Причем строить можно сразу несколько типов поселений, просто придется подождать, пока они откроются. Такое смешение необходимо – Global Thrust, к примеру, недолюбливает исследования подводного мира, зато для S.A.A.T. Мировой океан – дом родной. И как тут не воспользоваться подвернувшейся возможностью забраться в Марианскую впадину? Особенно если за это вручат какой-нибудь ценный приборчик



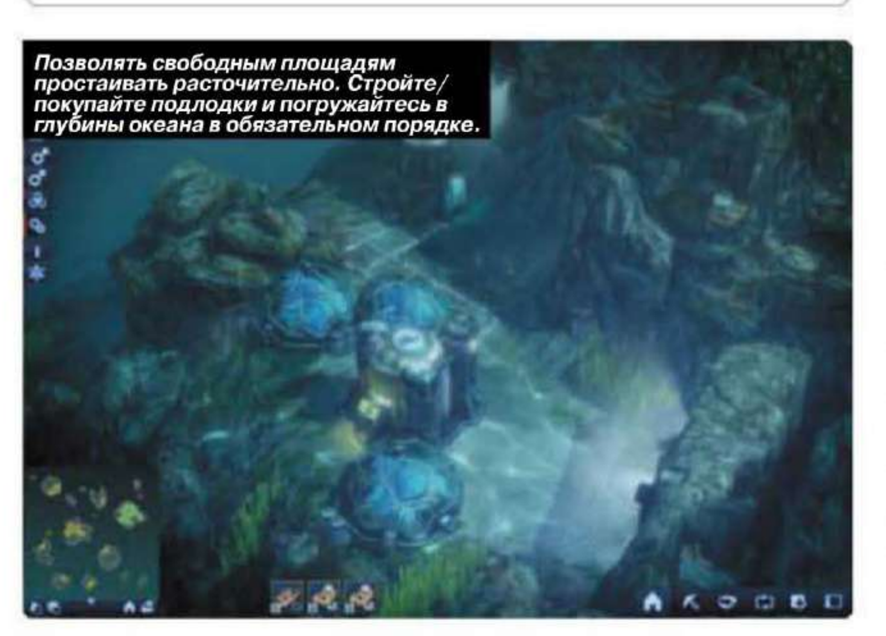
*Застроить весь остров шахтами и заводами нетрудно, но лучше изредка вспоминать и об экологии. И люди довольнее, и еды производится больше.*




ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

*Создать общество только из высших каст не выйдет – сколько-то рабочих всегда присутствует на острове. Вполне логично, правда?*

**У кампании два основных недостатка (кроме изредка не срабатывающих скриптов). Первый – она неприлично коротка и проходится быстро. Второй – сюжет до жути предсказуем. Пытается управляющий запустить турбину, наплевав на предупреждения ученых? Прорыв дамбы обеспечен. Встречаетесь вы с искусственным интеллектом, управляющим жизнью целого острова? Понятно, кто из вас двоих в ближайшее время сойдет с ума. Компенсируется все это отличной, напряжённой концовкой. Да и одиночные миссии вместе с «глобальными событиями» (на данный момент таковым является мини-кампания из трех миссий про охоту на террористов) добавят Anno 2070 реиграбельности.**

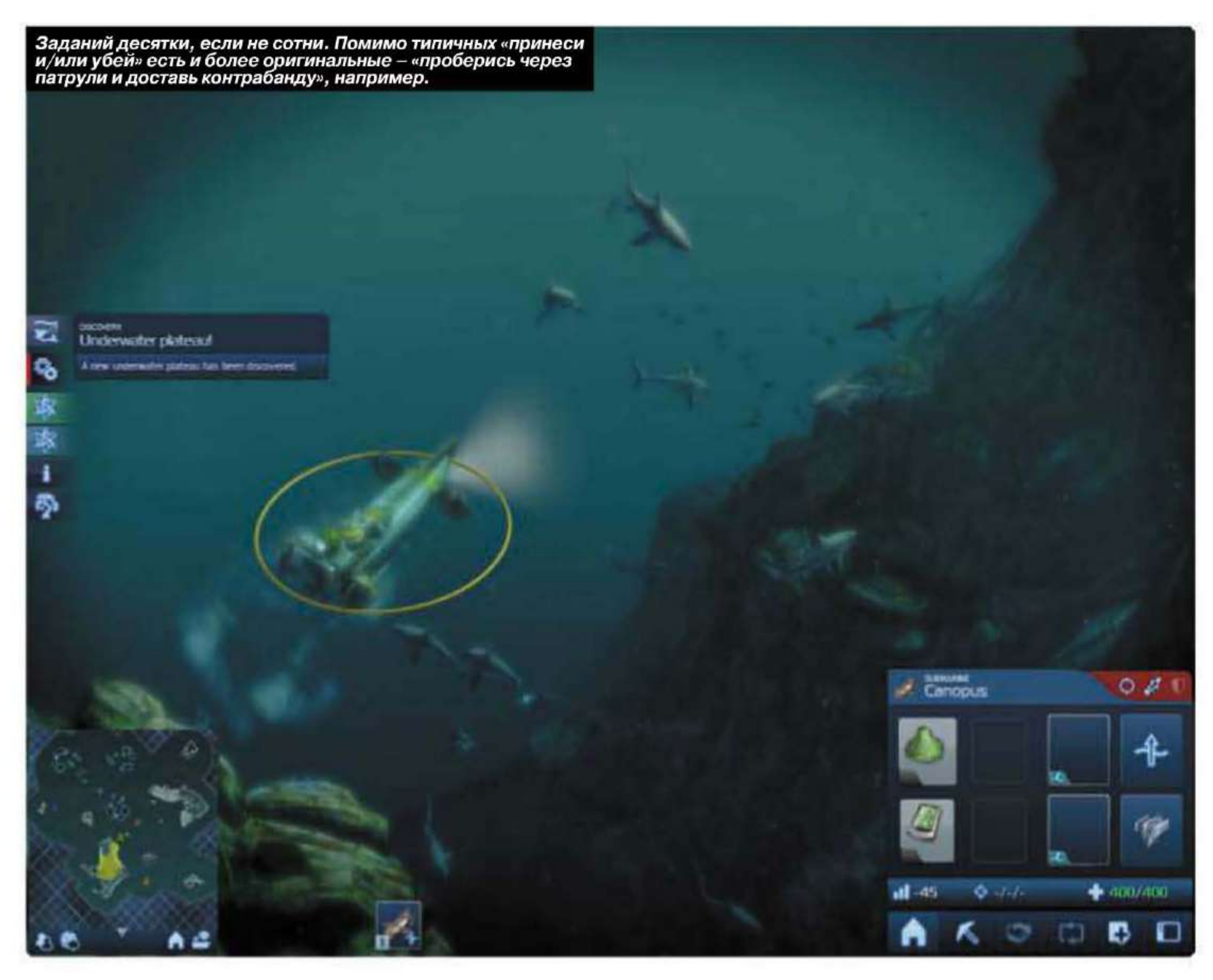


*Позволять свободным площадям простаивать расточительно. Стройте/покупайте подлодки и погружайтесь в глубины океана в обязательном порядке.*

вроде генератора невидимости. Да-да-да, мир в Anno 2070 больше не ограничивается одними островами, как раньше. В нашем распоряжении – подводные плато, на которых не просто можно, но и нужно строить города. Только там производятся некоторые продукты питания, да и добыча нефти на глубине не так загрязняет атмосферу, как традиционные способы. Без нефти же никак: несмотря на прошедшие с наших дней 60 лет, человечество так и не научилось производить керосин и пластмассу по-другому. Придется добывать и перерабатывать «черное золото». А то граждане откажутся переходить на следующий уровень, заодно лишив нас доступа к улучшенным версиям зданий.

Задачка выращивания инженеров из простых рабочих не столь тривиальна, как может показаться поначалу. Господин, сменивший социальный статус, обладает и повышенными запросами – как и положено в любой уважающей себя градостроительной стратегии. Это рабочий может себе позволить питаться одной рыбой и радоваться возможности пройтись по дорожке и пообщаться с соседями. Инженеру Global Thrust этого мало – ему подавай ликер, гамбургер, телевидение. Да и без пожарной станции с госпиталем паренек загрустит, а то и вовсе эмигрирует туда, где лучше. Усложняет задачу тот факт, что островов в море предостаточно, и отнюдь не на каждом есть все ресурсы. Скажем, дерево встречается практически везде, а вот уран попадается хорошо если на каждом третьем. Волей-неволей налаживаешь торговлю между поселениями при помощи транспортов. С этим, к счастью, справится и ребенок – достаточно открыть экран глобальной карты, указать, куда и что доставлять, после чего назначить корабли на маршрут. Вуаля – дальше перевозка ресурсов и продукции наладится без вашего участия, достаточно лишь следить, нет ли где перепроизводства, и вовремя сбывать излишки соседям.

А соседи у нас появятся в любом случае, даже если не выбирать многопользовательский режим. То тут, то там на водной глади нарисовываются плавающие штабы-«ковчеги» (Ark), да и не все острова на карте пустуют. ИИ не преминет подстроить пакость, заняв нужный вам клочок земли, при-

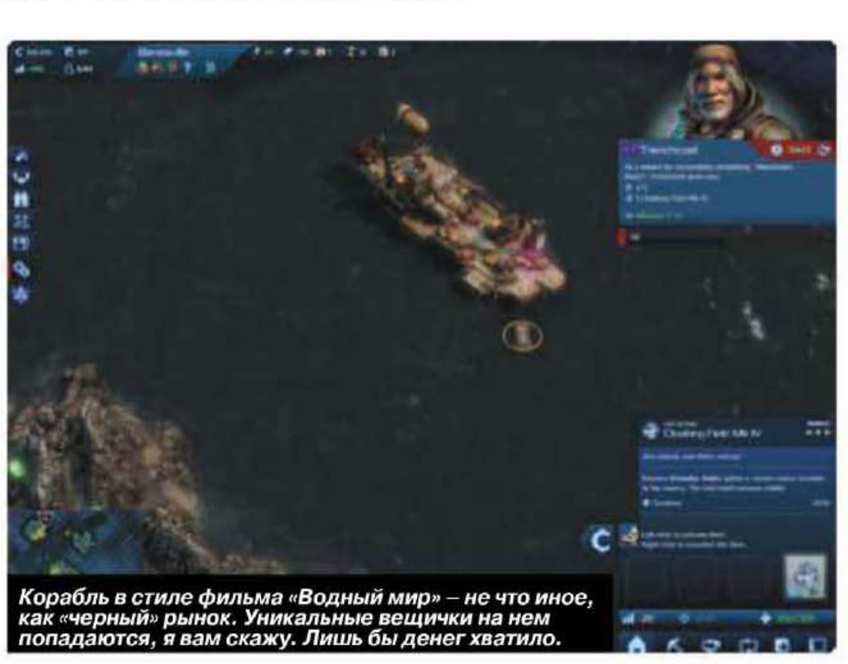


Заданий десятки, если не сотни. Помимо типичных «принеси и/или убей» есть и более оригинальные – «проберись через патрули и доставь контрабанду», например.

## НА ДВОРЕ 2070 ГОД, ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ КЛИМАТА – СВЕРШИВШИЙСЯ ФАКТ, ПЛАНЕТА ИЗМЕНИЛАСЬ.

дется выбирать – договориться с ним или наплевать на дипломатию и послать «миротворческий корпус». Что лучше? Однозначного ответа нет. Да, мирные отношения поначалу затратнее, зато потом у союзника можно и помощи попросить, и денег, и скидок в торговле. Агрессивная же политика на ранних стадиях дешева, но впоследствии обойдется дороже (корабли и авиация требуют денег на содержание). Зато отвоеванная земля достанется вам и только вам, делиться не придется.
Кстати, о войне. Эксперименты закончены: Related Designs забросила попытки изобрести танк, вместо которого почему-то получались уродливые семиколесные чудища на паровом ходу. Да и близость описываемого времени к нашим дням не позволила придумать какие-нибудь новаторские концепции сухопутных сражений. Отныне все предельно просто – атаками у нас занимается флот при поддержке авиации (и изредка какого-нибудь супероружия). Схема стандартна: обвели армию рамочкой, и вперед – покорять вражеский город. Пробились через защиту, установили свою власть, отгрызли кусок территории. Никакой тебе возни со сбором/разбором походного лагеря и медленным передвижением по территории противника. Быстро, удобно, современно.
Еще одна приятная штуковина – возможность влиять на мировую политику. Где еще нам предложат проголосовать на выборах всемирного парламента? Или поучаствовать в референдуме, влияющем на геймплей?! Огорчает лишь, что иногда ответы на вопросы очевидны. К примеру, гораздо лучше выбрать уменьшение загрязнения на всех островах (людям-то не нравится, когда кругом свалки с радиоактивными и не очень отходами), а вовсе не повышенную эффективность местного МЧС. Но сама идея благодатная, надеюсь, друзья-

Экономика по-прежнему отличается от предлагаемых конкурентами вариантов. Люди здесь нужны для того, чтобы получать доступ к новым постройкам и платить в казну налоги. Рабочие места им не требуются, да и сами заводы выдают продукцию без помощи homo sapiens. Так что, собираясь основать колонию для производства гамбургеров на отдаленном острове, не обязательно застраивать все домиками, госпиталями, телебашнями. Ставьте сам завод и прилагающиеся к нему фермы, а потом штампуйте свои булки с мясом. Только не забудьте доставить их жаждущим приобщения к фастфуду жителям метрополии.


Корабль в стиле фильма «Водный мир» – не что иное, как «черный» рынок. Уникальные вещички на нем попадаются, я вам скажу. Лишь бы денег хватило.

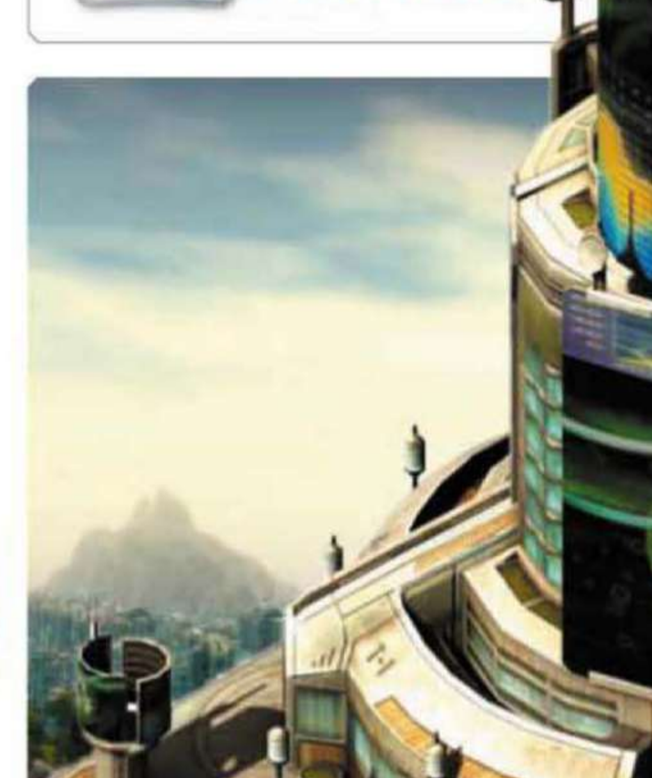


Отличный корабль – и для надводной войны, и для подводной. Представьте себе, в Anno 2070 можно бить из глубины торпедами. Хотя чему удивляться? Идее уже больше века.

### О РАЗРАБОТЧИКЕ

Начав свой путь еще в 1995 году, немецкая студия Related Designs долгое время оставалась в тени старших коллег. Лишь в 2000-м команда впервые заявила о себе, выпустив посредственную RTS на тему Дикого Запада – America: No Peace Beyond the Line. Потом были не лучше сделанная No Man's Land и Castle Strike, похожая на Stronghold... Казалось, на большее компания просто неспособна, но в 2006 году случился прорыв: Anno 1701 получила высокие оценки игроков и прессы. Все, с тех пор Related Designs нашла свою нишу и взялась за брошенный Sunflowers Interactive сериал, заслужив всемирную славу. Золушка стала принцессой, и никаких принцев для этого не понадобилось.

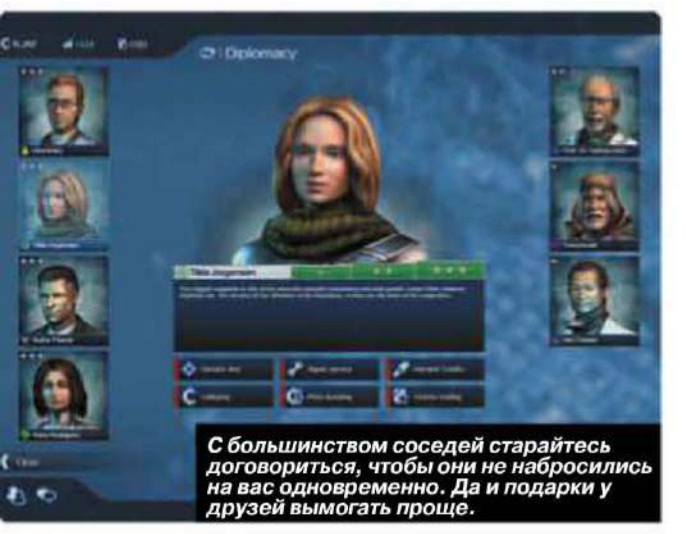
RELATED DESIGNS



соперники Related Designs не пройдут мимо перспективной фишки. Если бы еще серверы Ubisoft (подключение к которым обязательно для запуска игры) периодически не отключались... Как ни крути, Anno 2070 – выдающийся представитель жанра. Слишком часто известные сериалы сваливаются в самокопирование и от версии к версии отличаются лишь двумя-тремя добавленными постройками да подрихтованной графикой. Здесь все иначе. Да, визуально проект тоже улучшен, но это не единственное и далеко не главное его достоинство. Сбалансированная экономика, три разные фракции, красивый и полезный подводный мир, влияние игрока на события в мире, солидная пачка достижений (в том числе секретных) сулят появление тысяч поклонников, парочку аддонов и штамповку непременных подражаний. А разработчикам остается занять заслуженное место в зале славы индустрии.



ИИ знакома концепция концентрации огня – не рассчитывайте, что корабли врага станут стрелять по разным целям.



С большинством соседей старайтесь договориться, чтобы они не набросились на вас одновременно. Да и подарки у друзей выморгать проще.

Вопрос, насколько верна теория глобального потепления, бродит в умах давно. Небезызвестный ресурс WikiLeaks как-то опубликовал переписку активных сторонников данной гипотезы, в которой те договорились не допускать до печати в контролируемых ими изданиях любые статьи, противоречащие «правильной» точке зрения. Если же вспомнить школьный курс истории, на ум сразу приходят два факта. Во-первых, значительная часть Земли некогда была покрыта ледниками, и вины людей в этом не было. Во-вторых, в Гренландии с тысячу лет назад было гораздо теплее, чем сейчас, и здесь человек снова ни при чем. Так, может, дело в цикличных изменениях климата? И сюжет Anno 2070 основан на неверных предпосылках?

Один из вариантов эффективного расположения зданий. Попробуйте повторить – и денег больше будет, и народ доволен.

ПОХОЖЕ НА: Need for Speed: Hot Pursuit, Need for Speed: Undercover
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор:
Иван Сапров




# NEED FOR SPEED: THE RUN

## СКУЧНЫЙ ГОНОЧНЫЙ ЗАЕЗД ОТ САН-ФРАНЦИСКО ДО НЬЮ-ЙОРКА

ЖАНР:
Racing
ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:
EA Black Box
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
средние, видеокарта уровня GeForce 9800 или Radeon 4870, подключение к Интернету
ИНТЕРНЕТ:
needforspeed.com/therun

**В 2007 году в Канаде и Америке шел телесериал «Гонка» (Drive), в центре внимания там находился нелегальный заезд через все Соединенные Штаты, организованный таинственной компанией. «Гонка» не дожила даже до второго сезона, проект закрыли на четвертой серии. Еще две, уже отснятые, позже выложили в Интернет. Зрителям не понравилось, что за любопытной идеей не было никакой драмы. Кто придет к финишу первым, кто проиграет, а кто умрет, было, по большому счету, все равно. Сюжет Need for Speed: The Run очень похож как раз на тот злополучный телесериал. Неизвестные устраивают массовый гоночный заезд из Сан-Франциско до Нью-Йорка, на кону стоит 25 миллионов американских долларов. Наш герой – парень с простым именем Джек – соглашается на авантюру вроде бы под давлением. Дело, в общем, происходит по канонам.**

Вообще, в Need for Speed: The Run чувствуется кризис идей, хотя у разработчиков был шанс выпустить такую гоночную игру, которой мир еще не видел. Одновременно с Джеком в нелегальной уличной гонке участвуют больше двухсот человек. Чтобы не вылететь из соревнования, ему нужно добраться до Лас-Вегаса в числе первых ста пятидесяти. Кажется, вот оно – настоящее счастье. Две сотни сумасшедших, ради куша готовых на все. Но разработчики тут же обламывают кайф безумного массового заезда и ограничивают число гонщиков до десяти человек на этап.



*Порой сюжет напоминает о себе – и мы начинаем, например, удирать от копов через Лас-Вегас.*





**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ**

| | | |
|---|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | ★★★★★★★ | 7.0 |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★★ | 9.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★★★★ | 8.0 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★ | 8.0 |

Превосходная идея, которая могла бы сделать Need for Speed: The Run одной из самых необычных и увлекательных гоночных игр. Современная графика.

Однообразные заезды, наскучивающие примерно за полтора часа чистого времени игры. Авторам не хватило фантазии довести The Run до ума.

**НАГЛЯДНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ ТОГО, КАК В ОТСУТСТВИЕ ТО ЛИ СМЕЛОСТИ, ТО ЛИ ФАНТАЗИИ МОЖНО ПОХОРОНИТЬ ДАЖЕ САМУЮ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЗАДУМКУ.**

**7.0**

**хорошо**




*QTE в игре можно по пальцам пересчитать. Непонятно, зачем разработчики трещали о них в каждом интервью.*

Сюжетно это объясняется нелепо: на каждом участке трассы Джек героически обгоняет до десятка конкурентов и планомерно движется к заветной цели финишировать первым и заработать 25 миллионов.

## ИЗОБРЕТАЯ ВЕЛОСИПЕД

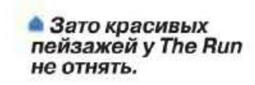
Что касается самой гонки, то никаких значимых изменений с тех пор, как вышла Hot Pursuit, не произошло. По сравнению с серьезными симуляторами, машины здесь по-прежнему словно приклеены к автотрассе и вылетают за ее пределы разве что на скорости под 300 километров в час. Чуть осторожнее следует себя вести на особо крутых поворотах. Не сбросив скорость хотя бы до двухсот, вы попадете в аварию и отпустите от себя конкурентов. Чтобы игра хоть как-то отличалась от предыдущей NFS, Black Box несколько изменили её режимы. Мы или будем участвовать в обыкновенных гоночных заездах, которые нужно выигрывать, или в таких же заездах, но уже с копами на хвосте (сыграть за сотрудника американской ГИБДД, по понятным причинам, невозможно), или в гонке со временем. В режиме погони с полицейскими арест происходит только в одном случае – когда сине-белый патрульный автомобиль находится возле вас около минуты. Никаких серьезных неудобств копы не доставляют и максимум, на что способны, – вытолкнуть вас с трассы. На этот случай по дороге разбросаны чекпойнты. Разбили вы машину или свалились в овраг – ничего страшного. Игра возвратит на последний чекпойнт и позволит попытать счастья вновь.



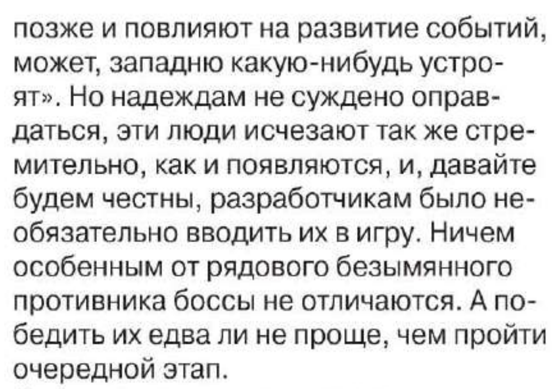
## ДОГОНИ МЕНЯ, ВОДИТЕЛЬ

После каждого этапа нужно перегнать босса, перед встречей с которым дают почитать его краткую биографию. Здесь, разумеется, ждешь подвоха и уж никак не думаешь, что дело может ограничиться обыкновенной гонкой: «уж эти персонажи наверняка появятся чуть позже и повлияют на развитие событий, может, западню какую-нибудь устроят». Но надеждам не суждено оправдаться, эти люди исчезают так же стремительно, как и появляются, и, давайте будем честны, разработчикам было необязательно вводить их в игру. Ничем особенным от рядового безымянного противника боссы не отличаются. А победить их едва ли не проще, чем пройти очередной этап.

Кстати, о сложности: она осталась на уровне Hot Pursuit. Большинство трасс проходишь с первого раза. Самое важное – подобрать наилучший автомобиль



*Зато красивых пейзажей у The Run не отнять.*



*Когда у автомобилей кончается бензин, приходится заезжать на заправку. Там же можно сменить машину.*






*Здесь есть очки опыта и прокачка, но на такую ерунду не обращаешь никакого внимания.*

## PC-ВЕРСИЯ

Electronic Arts, кажется, первой осознала превосходство современных игровых компьютеров над отмирающими приставками (новое поколение не за горами). PC-версии свежих игр, издаваемых компанией, значительно превосходят свои консольные варианты. Need for Speed: The Run на PC чуточку красивее, чем на приставках. Разительного отличия, как это было в случае с Battlefield 3, конечно, нет, но хоть что-то. Есть, правда, и плохая новость: разработчики зачем-то установили ограничение на количество FPS. 30 кадров в секунду, не больше.

## ПЕРЕЕЗЖАЯ ОКЕАН

В 1965 году на экраны вышла замечательная американская комедия «Большие гонки», повествующая о трансконтинентальном соревновании автомобилистов, которые должны были преодолеть условную трассу от Нью-Йорка до Парижа. Это первый в своем роде фильм, впоследствии ставший классикой и удостоившийся множества наград, в том числе второго приза на Московском Международном Кинофестивале. Десятилетия спустя Голливуд пытался снять нечто подобное. Так появились и телесериал «Гонка», и сумасшедшая комедия «Крысиные бега». Кстати, мало кто знает, что трансконтинентальный заезд, о котором говорится в «Больших гонках», действительно имел место в истории. В 1908 году из Нью-Йорка стартовало шесть машин, которым нужно было преодолеть многокилометровые расстояния (и даже каким-то невероятным образом преодолеть океан) и, в конечном счете, добраться до Парижа. Финишную черту сумели пересечь только трое гонщиков, остальные трое сошли с дистанции. За год до этой гонки была проведена еще одна, похожая: из Пекина в Париж.



На льду автомобиль «ведёт», и неумелый водитель может запросто пустить его под откос.



Гонять на классике современного автопрома сложнее, чем на спорткарах. Машины в The Run отличаются по характеристикам. С самого начала за руль «мустанга» лучше не садиться.

из всех имеющихся. Машины открываются по ходу игры, а менять их можно на заправках, находящихся прямо на трассах. И это еще один серьезный недостаток. Когда едешь на скорости под 300 километров в час, нет времени смотреть по сторонам, заправку проезжаешь за долю секунды. Так-то вроде ничего страшного, а если машину надо поменять? Приходится заново начинать заезд. Автомобилей на выбор много, тюнинг недоступен, можно только цвет выбрать.




## ДВА ПО ФАРЕНГЕЙТУ

Разрекламированные пиарщиками QTE-сцены занимают дай бог одну пятидесятую всего игрового времени. В целом они очень похожи на то, что мы видели в Fahrenheit: пока Джек пытается противостоять выпавшим на его душу сложнейшим жизненным обстоятельствам, вы должны без устали жать кнопки согласно подсказкам на экране. Скажем, что ничего особенного с героем не происходит. Атомные бомбы не взрываются, небоскребы не рушатся, инопланетяне Землю тоже не атакуют.

Графика, с одной стороны, впечатляет: разработчики использовали движок Frostbite 2, на котором создавалась Battlefield 3, самая красивая игра современности. На первый взгляд изменения незаметны, но на самом деле никогда еще в истории серии декорации не были прорисованы столь подробно. С другой стороны, если бы разработчики использовали современные технологии в другом русле, увеличив количество гонщиков на карте хотя бы до нескольких десятков (молчим уж о заявленном в начале игры варианте, когда в гонке участвует пара сотен автомобилистов), было бы куда полезнее.

Need for Speed: The Run – неплохая игра, но она почти во всем проигрывает прошлогодней Hot Pursuit. Там, оказавшись на трассе, с первых же мгновений чувствуешь какой-то особенный драйв и азарт. Со спецспособностями автомобилистов гонки становились непредсказуемыми, а копы были действительно мощной силой на трассе, которая в любой момент могла воспрепятствовать нелегальному заезду. Здесь ничего такого и в помине нет. Соревнования относительно спокойные – вас могут разве что протаранить. Копов в определенный момент перестаешь замечать – ну маячит где-то поблизости мигалка, ну воет сирена. Так ничего страшного, уши заткнем и дальше едем. Исправить ситуацию должен был продуманный сюжет, но сценаристы выдавили из себя лишь несколько строк диалогов, настолько дурацких, что любой из нас, наверное, сочинил бы лучше. Вдвойне обидно за идею: неудавшийся сериал и теперь не оправдавшая ожиданий игра похоронили, по-видимому, последние продукты массовой культуры на тему гонок через всю Америку. Жаль, что они не удались. Остается переигрывать в Hot Pursuit, а на досуге пересматривать «Большие гонки».

*The Run, в целом, простая игра, но на крутых виражах все-таки стоит быть поаккуратнее. На скорости поворот не пройти, а тормозить надо начинать с большим упреждением.*

*В игре есть челенджи, проходить которые так же интересно, как, например, смотреть документальный фильм о червяках.*

### О РАЗРАБОТЧИКЕ

Выпуском The Run сотрудники Black Box подтвердили, что написать умный сценарий и придумать харизматичных персонажей они не в состоянии. Эти люди сделали далеко не первую за свою историю Need for Speed, они в ответе, например, за довольно неплохую первую часть Underground. Именно поэтому гоночная механика в The Run на уровне. Но на уровне она была и в прошлогодней Hot Pursuit, и сейчас разработчикам требовалось прыгнуть выше головы. К сожалению, задача оказалась им не по силам.






- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 7Sixty
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «1С-СофтКлаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Firefly Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние
- **ИНТЕРНЕТ:** www.stronghold3.com



# STRONGHOLD III

## НОВИНКИ И КЛАССИКА В ПРАВИЛЬНОМ СООТНОШЕНИИ.

**Stronghold – игра, появившаяся в 2006 году, когда большинство жанров уже вполне себе сформировались и разработчикам оставалось две дороги – шлифовать известные образцы или делать смеси, находить новые аспекты в известных жанрах. Собственно Stronghold и явился тогда на идее – давайте сделаем стандартную в общем-то экономическую стратегию города-замка и пришарашим к ней не резню в чистом поле, а красивую осаду. А что, неплохая идея. Могло получиться.**

Строго говоря, именно эта двойственность игры – развитие города-замка или осада – всю дорогу и тащила разработчиков на дно. Поскольку объем работы над игрой увеличивался ровно в два раза, а выгода была достаточно сомнительная. Ведь что мы имеем в классической RTS? Очень простую, примитивную экономику – обычно просто добывающие и производящие юнитов здания. И не менее простую войнушку по принципе «камень-ножницы-бумага», а то и вовсе – у кого панцирь толще.
Почему? Потому что нам некогда отвлекаться на более сложную экономику и тем более некогда заниматься микроменеджментом на войне – Warcraft III при всей красоте сюжета и других многочисленных достоинствах именно из-за микроменеджмента юнитов так и не стал никогда полноценным киберспортом в отличие от того же StarCraft. Зато породил отдельную замечатель-


*Наши мечники на стенах. Теперь их уже никто не остановит.*



**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ**

| | | |
|---|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | ★★★★★★★★ | 7.5 |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★ | 8.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★★★★★★ | 10 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★ | 9.0 |

+ Хорошая, захватывающая история, рассказанная с чисто английским чувством исторического стиля. Традиционная и оригинальная стратегия с длинной историей.

– Многие игровые решения уж очень устарели. Отсутствие нормальной тактики в полевых сражениях по-прежнему удручает. Пожалуй, сюжету не хватает сподвижников – вспомните Warcraft III.

**ХОРОШИЙ КРЕПКИЙ СЕРЕДНЯЧОК. НЕ ШЕДЕВР, НО НАВЕРНЯКА ПОРАДУЕТ ПОКЛОННИКОВ СЕРИИ.**

**8.0**
**очень хорошо**


Штурмовые отряды готовятся к атаке. Впереди, конечно, пойдут лучники, чтобы проредить защитников на стенах.


Наши алебардщики наказаны за легкомысленную атаку без прикрытия. Здесь надо хорошенько планировать свои действия, а то ливень стрел сметет атакующих.

МЫ БОРОЛИСЬ С КУЧАМИ НАВОЗА, С ПРЕСТУПНОСТЬЮ, ВЫБИРАЛИ МЕНЮ ДЛЯ СТОЛА ГОСПОДИНА И ШИЛИ ПЛАТЬЕ ДЛЯ ЛЕДИ.

ную игру на этом самом менеджменте – DotA. Где количество принимаемых решений было адекватным для спецспособностей юнита, поскольку игрок управлял только им одним. Так, это мы отвлеклись. В общем, для того, чтобы игра, совмещающая в себе фактически два жанра, удалась, оба жанра должны быть такие казуальненькие-казуальненькие. Ну, по меркам 2006 года все-таки. Не современные увлекательные истории из жизни свеклы.

### ТЯНИТОЛКАЙ

Итак, с первых частей серии разработчики столкнулись с простой проблемой. Выбранная ими фишка – осады – оказалась не очень-то динамичной. Игрок с самого начала оказывался в довольно пассивной роли, так как основная работа шла при подготовке к осаде, а не в ходе ее. То есть обычный геймплей – «строишь-обороняешься, строишь – воюешь за ресурсы, строишь-атакуешь» – здесь не очень срабатывал. Чтобы это исправить, во второй части серии появилась замечательная штука – поместья. Это были разбросанные по карте области, в которых можно было добывать ресурсы, но нельзя было строить стены. Поместья придавали игре динамики – вторая фаза игры «строишь – воюешь за ресурсы» обретала смысл и конкретные цели. Но война продолжала оставаться не очень интересной – прежде всего по причине неуправляемости полевого сражения (отрядов в игре нет, тупая свалка). Поэтому основное пространство для выбора игрока было перенесено в градостроительную часть. И там разработчики оторвались вовсю! Мы боролись с кучами навоза, с преступностью, выбирали меню для стола господина и шили платье для леди. В общем, в том огромном хозяйстве было чем поуправлять.

### ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ

Третья часть – это практически все та же вторая, только обработанная напильником. Мы строим город, обороняем крепость, потом атакуем вражескую. Но не все так уныло! Разработчики действительно хорошо поработали над игрой, убрав большинство ненужных деталей и значительно доработав интересные. Из новинок в хозяйственной жизни – исчезли поместья (что жаль), крепостные стены теперь можно делать где угодно. Это решает старую ужасную проблему нехватки места, зато превращает владения игрока из города в страну, обнесенную стенами в стиле «Казаков 2». Количество жителей в домах зависит от того, насколько далеко от замка игрока построен дом. Ну и инструменты уничтожения и устрашения преступников стали менее изощренными и разнообразными.

### ВЫВОДЫ

Игра получилась хорошей, хотя и нишевой, на любителя. Отдельно порадовала прекрасная стильная музыка, отличные тексты, сюжет и диалоги в игре – может быть, немного пафосно, но на вполне хорошем уровне.
В общем, любители стратегий, не избалованные нынче новинками, я думаю, с удовольствием проведут за этой игрой немало вечеров.







### О РАЗРАБОТЧИКЕ

**Firefly Studios – английская компания, организованная в 1999 г. Саймоном Брэдбери, Эриком Оулеттом и Девидом Лестером. Серия Stronghold – главный продукт этой компании, ее визитная карточка и лицо. Серия началась в 2001 году, вторая часть вышла в 2005, и ее также ждал успех, наконец, в 2011 г. мы увидели третью часть.**



- **ПОХОЖЕ НА:** The Lord of the Rings: The Return of the King, Hunted: The Demon's Forge, Severance: Blade of Darkness
- **РЕЖИМЫ ИГРЫ:** одиночный, кооперативный на 2-3 игрока

**Автор:**
Денис Кублицкий



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Lord of the Rings: War in the North
- **ЖАНР:** Action-RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «1С-СофтКлаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Snowblind Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8600GT или Radeon HD2600, интернет для кооперативной игры
- **ИНТЕРНЕТ:** warinthenorth.com
русский сайт: games.1c.ru/lotro_wn

# ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЙНА НА СЕВЕРЕ

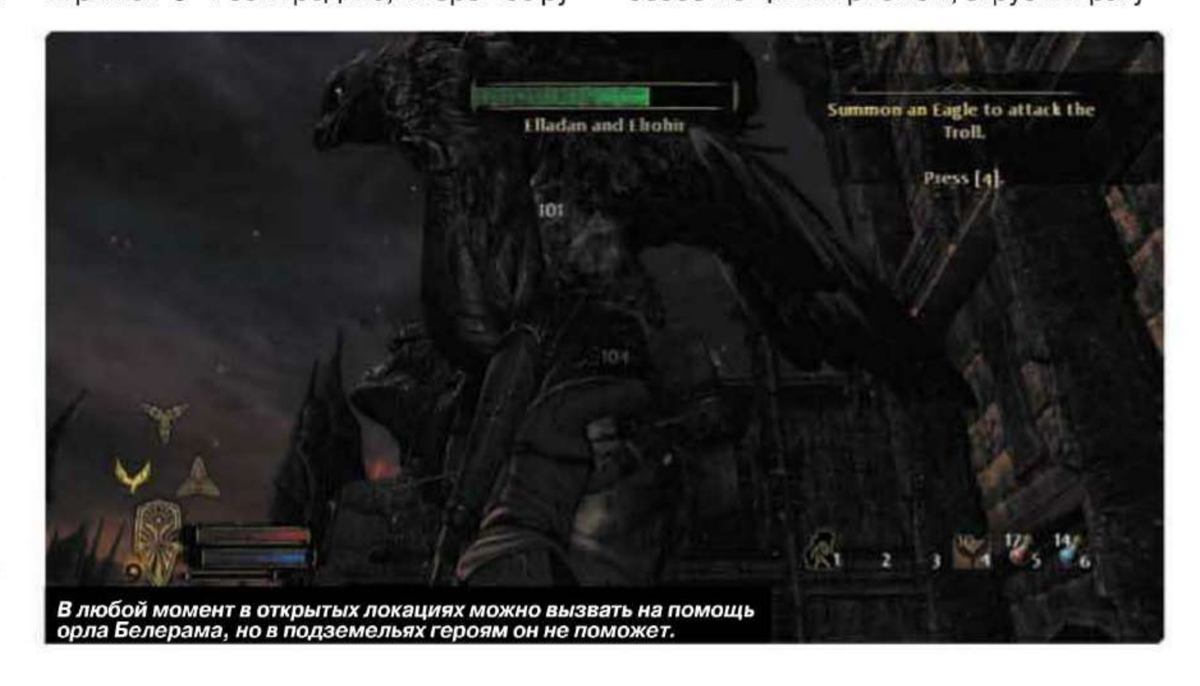
## ИГРА ПО ПРОИЗВЕДЕНИЯМ ТОЛКИНА, ПРАКТИЧЕСКИ НЕ СВЯЗАННАЯ С СЮЖЕТОМ КНИЖНОЙ ТРИЛОГИИ

**Есть у игр по «Властелину колец» одна интересная особенность: среди них крайне редко встречаются шедевры, но абсолютно провальных и ужасных проектов тоже нет. «Война на Севере» продолжает эту славную традицию – это ничем не выдающийся тайтл, который зачем-то вышел одновременно с кучей осенних блокбастеров и практически потерялся на их фоне.**

Заходят как-то рейнджер, гном и эльфийка в бар. Нет, это не начало очередного бородатого анекдота, к тому же бар на самом деле и не бар вовсе, а трактир «Гарцующий пони», где троица встречает Арагорна, который поджидает в Бри хоббита, несущего Кольцо Всевластья из Шира. Это, в общем, и вся связь с сюжетом книги: Арагорн просит отвлечь внимание врага, напав на силы орков в Форносте, наши герои радостно соглашаются.

«Война на Севере» позиционируется как ролевая игра, но таковой ее можно считать лишь из-за наличия коротких побочных заданий, которые ограничиваются стандартными «убей-принеси», различных вариантов ответов в диалогах, которые все равно ни на что не влияют, да возможности прокачивать персонажей и менять экипировку (тогда уж 90% современных игр – ролевые). На самом деле это незамысловатый слэшер, где каждому из героев доступны два типа ударов (быстрый слабый и медленный сильный), блок и несколько умений. Впрочем, для счастья этого достаточно: подобные игры на PC – гости редкие, и хорошее рубилово здесь на вес золота.

Хотя на выбор предлагаются три персонажа, особой разницы между ними вы не ощутите: как правило, придется сражаться в ближнем бою, а там что гномий топор, что эльфийский посох, что дунаданский меч... главное – вовремя блокировать слабые атаки и уворачиваться от сильных. Нанеся противнику несколько ударов, вы сможете завершить серию особо мощным приемом, отрубив врагу




*В любой момент в открытых локациях можно вызвать на помощь орла Белерама, но в подземельях героям он не поможет.*



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ



| | | |
|---|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | ★★★★★★★ | 7.0 |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★ | 7.5 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★★★ | 6.5 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★ | 7.0 |



Показывает все ужасы войны в Средиземье и бросает на игроков кучи всяческих гоблинов, орков, пауков и оживших мертвецов. Скучно здесь не бывает.



Как и большинство пришельцев с консолей, обладает неудобным интерфейсом, сохраняется только на контрольных точках и не балует большими нелинейными уровнями.



**ЛУЧШИЙ СЛЭШЕР НА PC В ЭТОМ ГОДУ. ПРАВДА, И КОНКУРЕНТОВ У НЕГО НЕМНОГО.**



**7.0**

**хорошо**

конечность и прикончив его на месте, или хотя бы нанеся больший урон. Также врагов можно отталкивать и сбивать с ног, а лежачих добивать одним ударом. Героям доступно и оружие дальнего боя – луки для рейнджера, арбалеты для гнома и посохи для хранительницы мудрости. Например, можно отстрелить голову некоторым скелетам, заставив их размахивать мечом в поисках невидимого теперь врага, или взорвать чан с воспламеняющейся жидкостью, отправив на тот свет десяток гоблинов. Наконец, можно призывать на помощь орла, но слишком часто это делать не получится, да и сражается он недолго. В основном приходится полагаться на собственные силы.

## СЕРЬЕЗНЫЙ БОЙ

Хотя боевая система довольно проста, лениво жать на кнопки не придется. Авторы толково используют весь созданный Толкином бестиарий, натравливая на героев гоблинов, пауков, умертвий и, естественно, орков, без которых не обходится ни одна игра по «Властелину колец». Враги отличаются даже в пределах одного вида: одни атакуют в ближнем бою, другие стреляют из луков, третьи даже используют магию – сценаристы придумали объяснение, от кого рядовые орки научились колдовству. Изредка нам подкидывают боссов вроде троллей или главарей орков, битвы с которыми даже на нормальной сложности длятся несколько минут и требуют поднапрячься. В такие моменты появляется отчетливая необходимость в использовании умений героев: скажем, эльфийка может создавать лечащий купол, рейнджер – становиться невидимым и наносить исподтишка мощные удары, а гном – отвлекать внимание врагов на себя. Способности и базовые характеристики героев можно прокачивать при получении новых уровней, а опыт дают за истребление нечисти и выполнение заданий.



*В качестве мини-боссов, естественно, выступают тролли.*

## ПРОИГНОРИРОВАЛИ ГОБЛИНА ЗА БАЛЛИСТОЙ? ЗРЯ – ЛУЧШЕ БЫСТРЕНЬКО ПРИКОНЧИТЬ ГАДА И ЗАНЯТЬ ОРУДИЕ.

Квесты, хотя и крайне примитивны, погружают в атмосферу войны и служат небольшим украшением для прямой сюжетной линии. Локации в игре красивы, но также абсолютно линейны: если вам посчастливилось обнаружить ответвление, там находится какой-нибудь секрет или просто стоит сундук с чем-то полезным. Правда, считать подобный дизайн критичным недостатком не стоит, ведь главное тут все-таки не исследование мира и развитие героев, а жестокие битвы с толпами нечисти и взаимодействие персонажей друг с другом.

В однопользовательском режиме, где товарищи, управляемые ИИ, умудряются выживать без зелий и «воскрешать» друг друга под ударами десяти орков, достаточно команд «атаковать» и «защищать». В кооперативе игроки должны четко понимать свои роли, а это, как мы уже выяснили выше, классические воин, маг и вор. На начальных этапах вражины чуть ли не сами прыгают на штыки, но чем дальше в Средиземье, тем внимательнее приходится следить за ходом боя и расставлять приоритеты убийства противников. Если зазевались расстрелять гоблина-камикадзе издалека, получите раскиданную взрывом группу с крохами жизни. Сконцентрировались на убийстве босса, забыв о вражеских подкреплениях? Будете разбираться с оравой скачущих орков, что вряд ли склонит чашу весов в вашу пользу. Проигнорировали гоблина за баллистой? Зря – лучше быстренько прикончить гада и занять орудие. Правда, вскоре все эти тактические приёмы выучиваются наизусть. Но, несмотря на однообразие боев, линейные локации и рудиментарные элементы RPG, игра умудряется затягивать, особенно в кооперативе, где можно меняться экипировкой и сообща устраивать экзекуции. Щелк-щелк, и голова очередного орка слетает с плеч, катясь по земле. В конце концов, что еще нужно от слэшера? ■

## PC-ВЕРСИЯ

Версия для PC страдает всеми обычными болезнями кроссплатформенного проекта: консольная система сохранений (только на контрольных точках), малое количество настроек графики, несоответствие качества картинки прожорливости игры (в определенных ситуациях она просто безбожно тормозит), ужасный интерфейс и неудобное управление с клавиатуры и мыши (особенно с настройками по умолчанию). Другого ждать от консольного порта было бы глупо – не вываливается на рабочий стол с бухты-барахты, и то хорошо.

## О РАЗРАБОТЧИКЕ




War in the North – не первый слэшер и не первая игра по лицензии, созданная компанией Snowblind. В портфолио американской студии вполне неплохие рубилки Champions of Norrath (во вселенной EverQuest), Baldur's Gate: Dark Alliance и Justice League Heroes. Однако все они выходили только на приставках, да и было это давно. Так что «Война на Севере» – первая игра Snowblind на консолях нынешнего поколения и на PC. Блин не то, чтобы совсем комом, но пространства для роста над собой полно – эти ребята вполне могут сделать лучше.



*Авторы игры используют весь бестиарий Толкина – от пауков и гоблинов...*




*...до всевозможных типов умертвий – вооруженных и нет, в доспехах и без.*

ПОХОЖЕ НА: все игры про Соника разом
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Игорь Ерышев




- ЖАНР: Платформер
- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: «1С-СофтКлаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team (игра), Devil's Details (порт)
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: высокие, видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 460 или ATI Radeon HD 5850 с 1 Гб видеопамяти
- ИНТЕРНЕТ: www.sega.com/games/sonic-generations/



# SONIC GENERATIONS

## БЕЖИТ ЕЖИК ВДОЛЬ ДОРОЖЕК...

**Ноябрь – не лучшее время для выпуска PC-версии консольного платформера. Battlefield, Call of Duty, The Elder Scrolls V: Skyrim уже давно значатся в списках самых ожидаемых проектов осени, геймеры заранее отложили на них деньги, освободили место на жестких дисках и морально подготовились к новым приключениям в серо-коричневых декорациях. Как во все это вписывается уже давно переживающий не лучшие времена синий еж? Никак. Порт Sonic Generations на персональные компьютеры многие проигнорировали. Это же не потенциальный блокбастер с мировым именем, не популярная инди-игра, а просто яркий жизнерадостный платформер. Кому такое вообще надо, будто бы мало «детских» игрушек выходило на PC!**

Да, детсадовской ерунды на персональных компьютерах хватает, не поспоришь. Только вот Sonic Generations к ней не относится. Не верится, что игра про мультяшного ежика и безумного доктора с IQ в 300 может быть пригодной для всех возрастов и полов? Просто отбросьте предубеждения, включите игру, и все сомнения рассеются сами собой по окончании первого же сюжетного ролика. Последний, по большому счету, можно даже пропустить: сценарий Generations нужен лишь как повод для появления в одном кадре Соника образца 1991 года (маленького и немого) и Соника современного (высокого и болтливого). Да, в игре есть какая-никакая интрига и хорошие шутки, но строго говоря, сюжет у нее до неприличия прост и бесхитростен. И это, как ни странно, придает ей еще больше ностальгического шарма. А уж если вспомнить кошмар, творившийся в сериале до этого (байки о пришельцах, детоубийстве, клонах и жуткой любви человеческой принцессы к синему ежу), вывод напросится сам собой: понятия «Соник» и «качественная сюжетная линия» несовместимы.
Зато с геймдизайнерами Сонику на этот раз повезло больше, чем со сценаристами: игровой процесс Sonic Generations можно долго хвалить и практически не за что ругать. Разработчики не пожалели сил на полировку всех аспектов игры. Все зоны взяты из предыдущих приключений быстрого ежа, и, несмотря на ка-



*На долю современного Соника перепали почти все самые зрелищные сцены игры.*

### О РАЗРАБОТЧИКЕ

История Sonic Team началась в 1990 году, когда Sega срочно понадобились люди для создания конкурента главному водопроводчику компании Nintendo. Образованную команду нарекли Sega AM8 и отправили придумывать игру мечты, способную использовать скоростной процессор Sega Mega Drive. Результатом многочисленных мозговых штурмов стал Sonic the Hedgehog, скоростной платформер, главный герой которого моментально прославился на весь мир. После этого AM8 переименовалась в Sonic Team и навсегда связала свое имя с синим ежом.
Сейчас студию возглавляет Такаси Иидзука, когда-то простой дизайнер Sonic the Hedgehog 3, а ныне продюсер всех новых игр про «Соника». Правда, удачной из них можно назвать только Sonic Generations, игру-подарок фанатам, вернувшую сериалу интересность.







Хотя картинка у игры не самая продвинутая, Generations маскирует ее несовершенство стилем и скоростью.

## ГЕЙМПЛЕЙ В SONIC GENERATIONS МОЖНО ДОЛГО ХВАЛИТЬ И ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ЗА ЧТО РУГАТЬ.

жущееся однообразие (беги вперед да кольца не забывай), у каждого из эпизодов есть своя изюминка. Скажем, мрачный Crisis City преподносит сюрприз в самом конце, а красивейшая Planet Wisp принуждает использовать нетривиальные пути для достижения финиша.
При этом счетчик всегда тикает, музыка стимулирует, а декорации постоянно в движении (только посмотрите на просторы Sky Sanctuary при игре за классического Соника!). Generations всем своим естеством постоянно намекает, что на месте лучше не стоять, более того, надо гнать на всех парах. Опасно? Совсем нет, высокая динамика происходящего не приводит к дешевым смертям по вине жульничающих дизайнеров: камера обычно держится на удобном от Соника расстоянии, врагов и препятствия почти всегда видно загодя, и пропасти не возникают в самый последний момент.
Но самое главное достижение Sonic Team – это полностью играбельный современный Соник. В предыдущих играх цикла неуклюжий и неуправляемый, новый Соник в Generations ведет себя покладисто, слушается всех команд, быстро автонаводится на врагов и практически не подводит игрока во время прыжков по платформам. Если пробегать исключительно сюжетные зоны, проблем с навигацией не возникает вообще: все всегда четко, удобно и понятно. Недостатки обнажаются лишь в побочных заданиях: то камера возьмет неудобный ракурс, то прицеливание не сработает вовремя. Словом, от всех недостатков новейших «Соников» авторам избавиться не удалось, но они хотя бы завязали с ненужными экспериментами: в Generations нет никаких ежоборотней, отсутствуют как класс города с болтливыми NPC и не нашлось места для претенциозной мелодрамы.
У старого Соника проблем нет как таковых: 2D-платформер у Sonic Team вышел безупречный. Все зоны сделаны в лучших традициях жанра, с множеством путей прохождения каждого уровня (у нового Соника, к сожалению, развилок маловато), тоннами секретов и бонусами прямиком из первых частей сериала. Проблема у классического Соника всего одна: инерция во время торможения, да и та правится покупкой одного-единственного навыка в магазине. Именно так, очки, начисляемые за скоростную пробежку, не так уж и бесполезны. Предметов с ценником в Generations достаточно много, и каждый из них делает прохождение попроще. Баланс, как водится, соблюден: нацепить на себя много сильных умений не получится.
Жаль только, что пройти Sonic Generations и без них – дело плевое. Экран Game Over совершенно не пугает, ведь после исчерпания запаса ежей игра просто отсылает Соника к началу уровня с пятью новыми жизнями или возвращает в хаб (это уж как решит сам игрок).
В побочных челленджах счетчика нет как такового, а ограничение по времени дается настолько щедрое, что пройти задание можно закрытыми глазами на клавиатуре (чего, впрочем, лучше не делать – см. врезку).
Но даже эти мелкие недоделки не в состоянии испортить впечатление от Sonic Generations. Это замечательная игра, которая не пытается быть чем-то из ряда вон выходящим. Для Sonic Team главным было сделать увлекательный платформер про любимого персонажа – такой, чтобы он смог утешить давно потерявших веру в сериал фанатов. Но японцы даже перевыполнили задачу: Generations способен понравиться всем и каждому, вне зависимости от их мыслей по поводу синего ежа. Почаще бы так. ■

### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 8.0 |
| ГРАФИКА | 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 9.5 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | 6.0 |

+ Яркий и динамичный платформер с потрясающей музыкой, отличным дизайном и тонной разнообразных уровней.

– Низкая сложность, скучные боссы, жуткое управление с клавиатуры и неожиданно высокие системные требования.

**ИГРА-ПРАЗДНИК, ПРЯМО-ТАКИ ЗАРЯЖАЮЩАЯ ХОРОШИМ НАСТРОЕНИЕМ. ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО ПАЛЬЦЫ СТУЧАТ ПО КНОПКАМ ДЖОЙПАДА, А НЕ ПО КЛАВИАТУРЕ, РАЗУМЕЕТСЯ.**

**7.5**
**хорошо**

### PC-ВЕРСИЯ

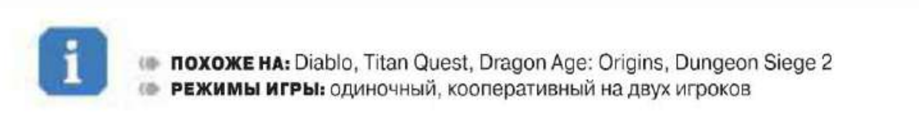
Студия Devil's Details либо действительно работает на сатану, либо у ее сотрудников проблемы с руками. Зачем еще ей было «запарывать» порт столь замечательной игры?
Системные требования у него очевидно завышены: гигабайт видео и три – оперативной памяти здесь нужны ради картинки уровня 2008 года. И это не говоря о невесть зачем нужных восьми гигабайтах места на жестком диске.
Управление сделано для профессионалов игры на фортепиано. Без джойпада за «Соника» можно не садиться. Во-первых, клавиши расположены будто бы случайным образом (D используется для выбора нужного пункта в меню и прыжков!). Во-вторых, переназначить их в самой игре нельзя. Для этого надо открывать отдельную программу, в которой можно на эскизе контроллера для Xbox 360 показать, какая кнопка за что будет отвечать.
Но больше всего в компьютерной версии Sonic Generations раздражают глюки. Оных всего-то два, а исправить их не могут до сих пор.
Во-первых, онлайн в игре не работает с самого релиза, и ни один из патчей делу не помог: игра как вылетала, так и вылетает.
Во-вторых, одно задание с Rouge the Bat в Seaside Hill намертво виснет на некоторых компьютерах. Причина неизвестна, но на прохождении уровня (слава богу, необязательного) это недоразумение ставит большой жирный крест.
Единственное хорошее, что можно сказать о творении Devil's Details, – «оно работает и его можно перенастраивать».



Иногда Сонику приходится пользоваться транспортом. В данном случае, правда, это смотрится довольно глупо: болид медленнее самого ежа.



Боссы – самое слабое место Sonic Generations. Их всего 7, они пристойные, но ничего выдающегося в потасовках с ними нет.




Автор:
Владимир Кириллов

*Количество крупнокалиберных боссов на квадратный метр здесь зашкаливает.*

# DUNGEON SIEGE III: TREASURES OF THE SUN

## УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ ACTION/RPG ГОДА

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dungeon Siege III: Treasures of the Sun
**ЖАНР:** Role-Playing Game
**ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
**РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9800GT или Radeon 3870; нужна оригинальная Dungeon Siege III
**ИНТЕРНЕТ:** www.dungeonsiege.com/

**Порочная практика выпуска маленьких скачиваемых дополнений к большим ролевым играм уходит в прошлое. Масштабные аддоны уровня Baldur's Gate II: Throne of Bhaal или Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark по-прежнему делают редко (собственно, кроме Dragon Age: Origins – Awakening и вспомнить-то нечего), но и примитивными квестами на пару часов больше никто не ограничивается. Вот и в этот раз мы получили увлекательное приключение с кучей новых заданий, локаций и возможностей.**

По сюжету, герой/героиня получает письмо от одного из уцелевших солдат Десятого Легиона (мощь и славу которого мы, собственно, восстанавливаем всю оригинальную игру) и отправляется на встречу с ним в пустыню Араной. Сначала кажется, что все ограничится простеньким квестом по присоединению нового напарника, но в поисках выжившего мы переживем столько приключений, что хватило бы на отдельную игру. Тут есть все, за что мы любим жанр: герой очищает от Очень Древнего Зла величественные храмы и мрачные пещеры, преодолевает ловушки, ищет сокровища и Могущественные Артефакты, набирает охапку побочных квестов в духе «убей, найди и принеси!» и, конечно же, в поте лица сражается с могучими врагами, среди которых появились Гиганты и даже Песчаный Червь. Сви-

### О РАЗРАБОТЧИКЕ

Только сибирский отшельник не знает, что многие ключевые сотрудники Obsidian Entertainment раньше работали в Black Isle Studios и делали лучшие в этом мире ролевые игры, включая Fallout и Planescape: Torment. Примерно тем же самым они пытались заниматься и под новой вывеской, но в итоге заработали себе неоднозначную репутацию: у них по-прежнему получается писать хорошие тексты и рассказывать увлекательные истории, но зачастую возникают проблемы с самим геймплеем и оптимизацией игры. Сейчас, после Dungeon Siege III, совершенно непонятно, чем Obsidian будет заниматься дальше, но выпуск Treasures of the Sun доказывает, что студия учится на своих ошибках, а значит появляются надежды на полноценное продолжение серии.





Как и в оригинале, общаясь и исследуя новые локации, можно узнать массу интересных подробностей о мире и персонажах этой вселенной.



В сингле напарник нередко забывает оживлять павшего игрока, а посему проще побеждать в режиме совместной игры.



Экстракты для зачарования предметов можно не только найти среди трофеев, но и вытянуть из ненужного хлама, просто обменяв его в инвентаре.



## В ПОИСКАХ ВЫЖИВШЕГО МЫ ПЕРЕЖИВЕМ СТОЛЬКО ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ЧТО ХВАТИЛО БЫ НА ОТДЕЛЬНУЮ ИГРУ.

репые драки чередуются с решением простеньких, но атмосферных загадок: то и дело что-нибудь нужно нажать, потянуть, расположить в верной последовательности или даже правильно ответить на вопрос.
При этом сражаться и побеждать в дополнении ощутимо сложнее, чем в оригинале. Даже на легком уровне некоторые боссы могут стать непреодолимым препятствием, если прийти к ним на свидание неподготовленным. Чтобы хоть как-то облегчить нашу жизнь, авторы дали герою три новых способности. Мгновенное восстановление здоровья, фэнтези-аналог ядерного взрыва и временная неуязвимость активируются на специальных особо охраняемых алтарях, но выбрать можно каждый раз только одно из этих умений. Другим подспорьем стала система зачарования предметов: по ходу игры мы находим специальные экстракты, которыми за энную сумму можно оросить оружие и экипировку, чтобы получить бонусы к характеристикам.
Впрочем, не экшеном единым. Dungeon Siege III, как известно, стала смелым экспериментом по скрещиванию Diablo-механики с нормальным сюжетом, интересными диалогами, системой влияния на напарников и моральным выбором. И Treasures of the Sun продолжает эту традицию: некоторые квесты поставят вас перед нравственной дилеммой (рассказать о провинности монахини ее начальству или сохранить секрет в тайне?), а развязка целиком зависит от вашего решения. ■




### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | | |
|---|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | ★★★★★★★★ | 8.0 |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★ | 8.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★★★★ | 8.0 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★ | 9.0 |



Новые способности и враги, возможность улучшать экипировку, древние храмы и пещеры, под завязку забитые сокровищами, боссами и загадками, фирменные моральные дилеммы Obsidian.



Те, кому не нравилось управление, сокращенная ролевая система и отсутствие возможности взять с собой в партию сразу 8 человек, могут злиться на игру и дальше: тут авторы ничего не меняли. И ослика тоже не вернули...



**ЕСЛИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ИГРУ МНОГИЕ ПОЧЕМУ-ТО ВСТРЕТИЛИ НЕОДНОЗНАЧНО, ТО УЖ TREASURES OF THE SUN ТОЧНО ДОКАЗЫВАЕТ: СОТРУДНИКИ OBSIDIAN МОГУТ НЕ ТОЛЬКО ПИСАТЬ ДИАЛОГИ И ЗАКРУЧИВАТЬ МОРАЛЬНЫЕ ДИЛЕММЫ, НО И ДЕЛАТЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ACTION/RPG.**



**8.0**

**очень хорошо**

ПОХОЖЕ НА: Two Worlds II, Arcania: Gothic 4, The Elder Scrolls V: Skyrim
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор:
Андрей Окушко


*Вы мага заметили? А он есть. Укрылся пологом невидимости и отправил верных помощников разбираться с врагами.*


*Пираты здесь добрые. Они выдадут герою собственную лодку, чтобы плавать между островами. Правда, как и раньше, основным средством для перемещения на дальние расстояния останутся телепорты.*




# TWO WORLDS II: PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

## «ПИРАТСКАЯ» RPG НЕ ПРО ПИРАТСКУЮ ЖИЗНЬ

- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** TopWare Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Reality Pump
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7600 или Radeon X1800; нужна оригинальная Two Worlds II
- **ИНТЕРНЕТ:** potff.twoworlds2.com/

**Вопреки названию Pirates of the Flying Fortress – игра не про пиратов. Джентльмены удачи здесь присутствуют в качестве декораций, раздают квесты, а вот сама романтика плаваний под черным стягом или абордажи отсутствуют. А ведь мы так надеялись...**

Стартует все до жути банально – Эд Чирок (простите, «капитан Эд Чирок») зазывает главного героя помочь в одном дельце. Зазывает убедительно, кто ж виноват, что в итоге мы окажемся в клетке на корабле? Главное, что можно поболтаться по затерянному в океане архипелагу, поискать загадочное


*Я и мои верные идем в бой. Жаль, туповаты соратнички, но что возьмешь с пустой черепушки?*

Сокровище и выполнить кучу заданий. Кстати, о них, родимых. Квесты в аддоне – просто на загляденье. Свести в единое целое разделенные душу и тело, помочь сварить порцию невероятно вкусного хмельного напитка, найти меняющее пол кольцо для эльфа-транссексуала... На каждом шагу нам подкидывают подобные задачки, поневоле входишь во вкус и начинаешь вслушиваться в диалоги, а не прощелкивать их, как иногда бывает. Жаль, что сказка быстро заканчивается – как ни занимайся побочными миссиями, вряд ли потратишь больше 15 часов. Впрочем, есть ведь еще мультиплеер. С расширенным списком карт, свежими монстрами и предметами.

Увы, до идеала аддон не дотянул. Враги по-прежнему туповаты, иногда вообще замирают, спокойно ожидая путешествия в мир иной. А уж понять, куда же делся предусмотрительно перешедший в невидимое состояние волшебник, даже не попытаются. Исчез, ну и черт с ним, мобы лучше постоят в указанных разработчиками точках, авось, снова появится.

Другая проблема – деньги здесь являются чем угодно, только не средством обмена. Сумма на счету растет с фантастической скоростью, а тратить ее некуда. Все, что нужно, и так вываливается из встреченных по дороге монстров. Хоть ты собственную ростовщическую контору в ожидании второго дополнения открывай. Только зачем?

Третий больной вопрос – мнение создателей об игроках. Поляки, видимо, считают геймеров поголовно идиотами. Простейший пример: в кульминации квеста про самогоноварение каждый шаг разжевывается от и до. Перепутать, какой рычаг когда потянуть и куда положить ингредиенты, невозможно. Подобная опека раздражает до невозможности, но избавиться от нее нельзя.

И все же повод вернуться в «Два мира 2» вышел знатный. Даже если вы не играли ранее, попробуйте – для таких случаев есть готовые персонажи 42-го уровня. Раскидываем навыки и вперед – исследовать новый архипелаг. ■

*Любую дубину или робу по-прежнему можно разобрать на составляющие, которые не только ничего не весят, но еще и позволят улучшить прямо в подземелье свою экипировку.*



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | | |
|---|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | ★★★★★★★☆ | 7.5 |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★ | 8.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★★ | 6.0 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★ | 7.0 |

\+ Проработанный мир с прекрасными квестами; неплохо прописанные диалоги; разнообразные добавки в мультиплеер.

− Безмозглые противники; бессмысленность накопления денежных сумм на счете; излишняя опека разработчиков над геймерами.

**ЕСЛИ ЗАБЫТЬ О НЕСООТВЕТСТВИИ НАЗВАНИЯ СОДЕРЖАНИЮ, ПОЛУЧИЛОСЬ ДОСТОЙНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ.**

**7.5**
хорошо

ЖАЛЬ, ЧТО СКАЗКА БЫСТРО ЗАКАНЧИВАЕТСЯ – КАК НИ ЗАНИМАЙСЯ ПОБОЧНЫМИ МИССИЯМИ, ВРЯД ЛИ ПОТРАТИШЬ БОЛЬШЕ 15 ЧАСОВ.

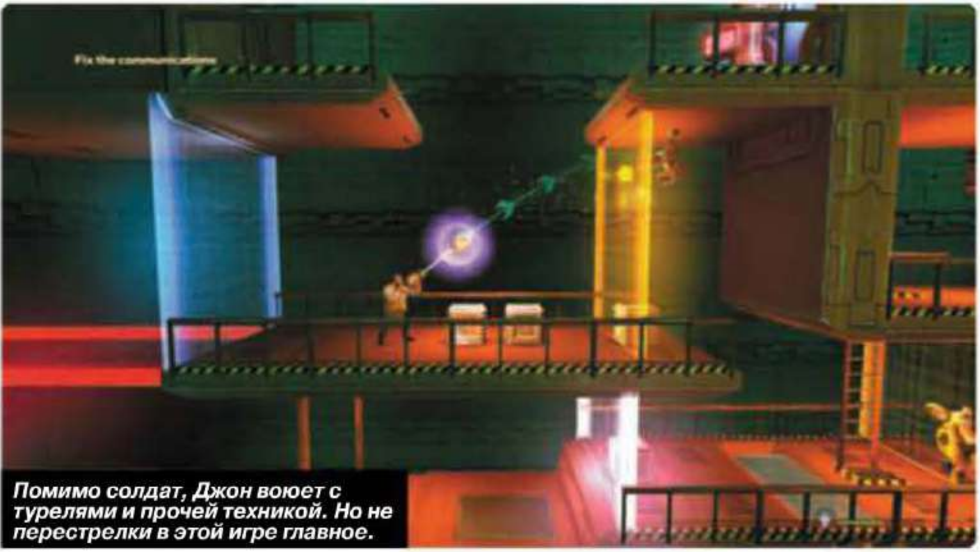
*Редакция благодарит сайт GamersGate.com за предоставленную версию игры.*


АВТОРСКИЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
ИГРЫ КАК ИСКУССТВО
СТРАНА ИГР
PLAYSTATION XBOX NINTENDO WINDOWS
ДЕСЯТЬ БАЛЛОВ – КТО ПОЛУЧИЛ?
СТРАНА ИГР
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION
BATMAN: ARKHAM CITY
MIGHT & MAGIC HEROES VI
SPECIAL!
DICE
FAMITSU
BATTLEFIELD 3
МОЛОДЫМ ТУТ НЕ МЕСТО
TOKYO GAME SHOW 2011
СТРАНА ИГР
FINAL FANTASY XIII-2
FAMITSU
РЕКЛАМА

ПОХОЖЕ НА: Shadow Complex, Half-Life 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Иван Сапров


Обесцвеченный экран свидетельствует о низком уровне здоровья Рочарда. Здоровье восстанавливается автоматически.


Помимо солдат, Джон воюет с турелями и прочей техникой. Но не перестрелки в этой игре главное.

# ROCHARD

## АРКАДА ПРО ШАХТЕРА С ГРАВИТАЦИОННОЙ ПУШКОЙ

**ЖАНР:** Arcade
**ИЗДАТЕЛЬ:** Recoil Games
**РАЗРАБОТЧИК:** Recoil Games
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 3850
**ИНТЕРНЕТ:** rochardthegame.com

**Rochard поначалу производит не самое приятное впечатление. Серо-желтая цветовая гамма, неуклюжий и несимпатичный (усатый) герой, да еще и с дурацким именем Джон Рочард, никаких тебе перестрелок. И лишь минут через двадцать понимаешь, какая это замечательная на самом деле игра, и какие молодцы никому не известные разработчики из студии Recoil Games. Rochard – это образцовая пазл-аркада, идеально подходящая не только детям, но и взрослым, кому надоело убивать русских террористов в Modern Warfare 3 или орков с драконами в Skyrim. Для полного счастья ей недостает разве что смешной сюжетной линии. Помимо двух персонажей, следить-то больше и не за кем.**

Главный игрой – усатый космический шахтер по имени Джон Рочард – посвятил себя добыче редчайших полезных ископаемых. Последние четыре года он пытается найти какой-то особый очень ценный минерал. Но пока безрезультатно. Финансировать это исследование начальству Джона немного надоело, и шахтера собираются уволить, как вдруг минерал находится. Но одновременно с Джоном охоту за минералом начинают межгалактические бандиты.

Джона неуместно сравнивать с воинствующими шахтерами из Red Faction. Наш герой не очень любит стрелять и все свои проблемы решает более искусно. Rochard, хоть и напоминает классический сайдскроллер вроде Shadow Complex, на самом деле больше подходит под определение аркадной головоломки. Большую часть времени мы думаем не над тем, как победить толстопузых бандитов, а как побыстрее перейти из одной локации в другую. Слишком сложных задачек разработчики перед нами не ставят. Все сводится к преодолению ряда препятствий: открыть запертую дверь, перепрыгнуть через овраг (построив из ящиков вышку), отключить энергетическое поле, мешающее проходу. Головоломки обычно решаются с помощью гравитационной пушки (здравствуй, Half-Life 2), которая позволяет двигать некоторые неодушевленные предметы. Также Рочард способен изменять силу земного (ну, то есть, инопланетного) притяжения. Ослабляем гравитацию, и герой прыгает под потолок и поднимает даже самые тяжелые ящики. С врагами Джон расправляется поразному: можно использовать оружие (к примеру, бластер), но куда чаще в ход идет все та же gravity gun, которая тут называется G-Lifter.

В целом, ничего особенного Rochard из себя не представляет, но это отличный способ отдохнуть от войны за демократию или истребления драконов. Кроме того, эта несложная и забавная игра поможет скоротать, например, унылый обеденный перерыв.

ROCHARD, ХОТЬ И НАПОМИНАЕТ КЛАССИЧЕСКИЙ САЙДСКРОЛЛЕР ВРОДЕ SHADOW COMPLEX, НА САМОМ ДЕЛЕ ЯВЛЯЕТСЯ АРКАДНОЙ ГОЛОВОЛОМКОЙ.





Одни силовые поля не пропускают сквозь себя органику, другие (как на скриншоте) – наоборот.


Иногда игра удивляет, например, неправильной гравитацией. Никогда не ходили по потолку?

- **ПОХОЖЕ НА:** Back to the Future: The Game, Fahrenheit
- **РЕЖИМЫ ИГРЫ:** одиночный

**Автор:**
Иван Сапров




Для простоты разработчики выделяют темным тоном те реплики, которые позволят нам пройти дальше по сюжету. А то мы сами не догадаемся.



Jurassic Park: The Game вроде бы хочет быть остросюжетной, но воспринимается исключительно как дурацкий мультик.



# JURASSIC PARK: THE GAME – EPISODE 1

## НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЮРСКИЙ ПЕРИОД

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 8600 или Radeon 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** telltalegames.com/jurassicpark

**Стивен Спилберг жить не может без динозавров. Подтверждением тому служит стартовавший в нынешнем телевизионном сезоне телесериал «Терра Нова», продюсируемый режиссером. Любят ли вымерших рептилий разработчики из студии Telltale Games, мы до недавнего времени не знали. А они взяли да сделали по мотивам «Парка Юрского периода» компьютерную игру.**

Оригинальный фильм вышел в далеком 1993 году. Его среднестатистический фанат если не стар и бородат как Спилберг, то, как минимум, давно уже не ходит в школу и даже в институт, а в игры играет немного. В Telltale, с одной стороны, это понимают, поэтому, кроме приставок и персональных компьютеров, игра также вышла на айпадах (народу это ближе). Но с другой – а почему тогда их игра Jurassic Park выглядит так, словно ее делали для учащихся начальных классов?

Jurassic Park представляет собой набор из малоинтересных и довольно вялых QTE-сценок, во время которых персонажи, в основном, спасаются от яростно настроенных динозавров. В свободное время нам разрешается повертеть камерой по сторонам и осмотреть, собственно, «Парк Юрского периода». Выпускать игру, сплошь состоящую из QTE-сцен, было бы настоящим безумием, поэтому разработчики добавили в нее элементы классического квеста. Решаем нехитрые головоломки, разговариваем с NPC, выбирая реплики, – в общем, удивить нас авторам нечем.



### ИГРАТЬ ЛУЧШЕ НА АЙПАДЕ

Хотя нет, удивление, точнее, недоумение, вызывает графика. Похоже, что, желая убить двух зайцев сразу и выпустить один и тот же продукт и на домашних игровых системах, и на портативных платформах, авторы сознательно ухудшили графику. Такая вот оптимизация в пользу бедных.

Спасает Jurassic Park только тесная связь с первоисточником. События игры разворачиваются сразу после финальных титров самого первого фильма и рассказывают историю Джерри Хардинга и его дочки Джесс, оставшихся на злополучном острове. Туда же прибывают наемники корпорации InGen, учредившей «Парк Юрского периода», с целью найти банку с эмбрионами динозавров. Если все это для вас пустой звук, упрощаем задачу: героя оригинального фильма, доктора Гранта (носил смешную охотничью шляпу), здесь нет, его миловидной подружки тоже нет, зато в избытке велоцирапторы, тиранозавры и трицератопсы. Если и это для вас пустой звук, не засоряйте голову существованием Jurassic Park: The Game и даже не думайте о продолжении, которое непременно будет. ■



Мы не управляем персонажем напрямую, но можем выбрать локацию, куда он самостоятельно переместится. А вот по сторонам смотреть можно, при этом доступные для взаимодействия объекты отмечены вы видите каким образом.

### О РАЗРАБОТЧИКЕ

Telltale Games основали выходцы из Lucas Arts, работавшие над продолжением квеста Sam & Max Hit the Road. Lucas Arts закрыла проект, однако Telltale выкупили права у автора оригинального комикса и запустили хитовый эпизодический квест-сериал про зверей-детективов, продержавшийся на мониторах три сезона. А совсем недавно студия выпустила игру по мотивам фильма «Назад в будущее», ставшую отличным подарком для поклонников приключений Марти Макфлая и доктора Брауна. Успех Back to the Future: The Game заставил поклонников компании возлагать большие надежды и на «Парк Юрского периода». Но разработчики ударили лицом в грязь.

Играть лучше всего на геймпаде. Со стиками QTE проходить намного проще.



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 5.5 |
| ГРАФИКА | 5.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 6.5 |
| СТАБИЛЬНОСТЬ | 8.0 |

+ Саундтрек, частично знакомый по оригинальному кинофильму; динозавры.

– Игра по мотивам «Парка Юрского периода» может быть какой угодно, но только не однообразной и скучной. Здесь же события развиваются медленно, и следить за ними, по правде говоря, не хочется.

**ОДНА ИЗ САМЫХ ХУДШИХ ИГР TELLTALE GAMES.**

**5.5**

**посредственно**

# ЗАЛ СЛАВЫ




**И**гры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

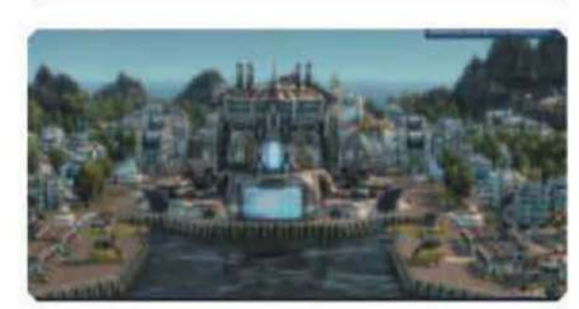
## THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Game Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.elderscrolls.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(96)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Это новая маленькая жизнь – уйти на пару недель в леса, чтобы поохотиться на диких животных и спасти мир в перерывах между выделкой оленьих шкур. Безумно красивый игровой мир, чудовищное количество интересных историй, отполированная игровая механика и множество мелких улучшений.

## ANNO 2070



- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск
- **ИНТЕРНЕТ:** www.anno-game.ubi.com/anno-2070
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(97)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Сбалансированная экономика, три разные фракции, красивый и нужный подводный мир, влияние игрока на события в мире сулят появление тысяч поклонников, парочку аддонов и штамповку непременных подражаний.

## BATMAN: АРКХЕМ СИТИ




- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkhamcity.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(97)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

«Аркхем Сити» – это шедевр, превосходное продолжение отличной игры и новая самая-самая главная игра по комиксам вообще и про Бэтмена в частности.

## SAINTS ROW: THE THIRD



- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИНТЕРНЕТ:** www.saintsrow.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(96)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

По-хорошему трешовая игра в оболочке блокбастера. Сериал наконец-то стал действительно, безоговорочно хорошим. Не пропустите.

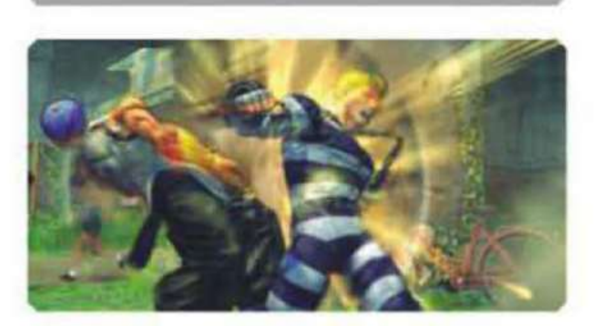
## FIFA 12



- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/uk/football
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(94)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Обновленная физика, улучшенный дриблинг, новая механика игры в обороне. Отныне FIFA умнее и тактичнее, это лучшая на сегодня игра про футбол.

## SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION



- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/ssf4_ae
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(93)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Лучшая и самая полная версия Street Fighter IV, обязательная к покупке всем, кто хоть немного интересуется файтингами.

## DIRT 3



- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dirt3game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Видно, что каждая деталь игры была тщательно продумана, и из-за этого Dirt 3 легко записать в пантеон лучших гоночных игр планеты.



## BATTLEFIELD 3



**РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
**ИЗДАТЕЛЬ:** DICE
**ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/ru/battlefield3
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(96)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Это самый технологичный шутер современности с идеальной многопользовательской составляющей. Здесь всегда весело, потому что тут никогда не бывает скучно – вот, пожалуй, в чем главный секрет обаяния Battlefield 3. При всей своей серьезности, игра остается огромной песочницей, в которой можно делать все, что угодно.

## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



**РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Montreal
**ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск
**ИНТЕРНЕТ:** www.deusex.com
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(93)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Формула Deus Ex теперь практически избавлена от недостатков, а заодно обогащена оригинальными находками и современной графикой. Свобода выбора пьянит, не дает оторваться от экрана и заставляет немедленно начать новую игру сразу после окончания финальных титров.

## RED ORCHESTRA 2: ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА



**РАЗРАБОТЧИК:** Tripwire Interactive
**ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
**ИНТЕРНЕТ:** www.heroesofstalingrad.com

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(95)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Умная и удобная система укрытий, потрясающее внимание к деталям. Выйди игра лет на шестьдесят раньше, ее создателей наградили бы Сталинской премией.

## DEAD ISLAND



**РАЗРАБОТЧИК:** Techland
**ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
**ИНТЕРНЕТ:** www.deadisland.deepsilver.com

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(94)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Лучший зомби-экшен по ту сторону Left 4 Dead. После такого можно закрывать тему живых мертвецов как минимум на несколько лет.

## DRIVER: SAN FRANCISCO



**РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Reflections
**ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
**ИНТЕРНЕТ:** driver-thegame.ubi.com

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(94)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Модернизация сериала прошла успешно и превратила его в игру для всех и каждого – кроме тех, кто морщится при упоминании слова «аркада».

## DUKE NUKEM FOREVER



**РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
**ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
**ИНТЕРНЕТ:** www.dukenukemforever.com

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Игра-легенда, которая лишь немного опоздала на праздник жизни. Ни на секунду не покидает ощущение, что играешь в старый и давно любимый шутер.

## FABLE 3

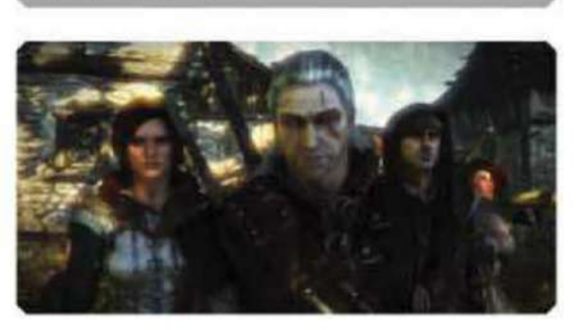


**РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead Studios
**ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
**ИНТЕРНЕТ:** www.lionhead.com/fable/fableIII

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Питер Молинье выполнил почти все свои обещания: избавился от интерфейса и рассказал притчу про революцию и непростую жизнь политика.

## ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ



**РАЗРАБОТЧИК:** CD Projekt RED
**ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
**ИНТЕРНЕТ:** www.witcher2.ru

**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Мир, созданный польскими умельцами во втором «Ведьмаке», настолько хорош и упоителен, что этой игре и ее создателям можно простить многое.

# BATTLEFIELD 3

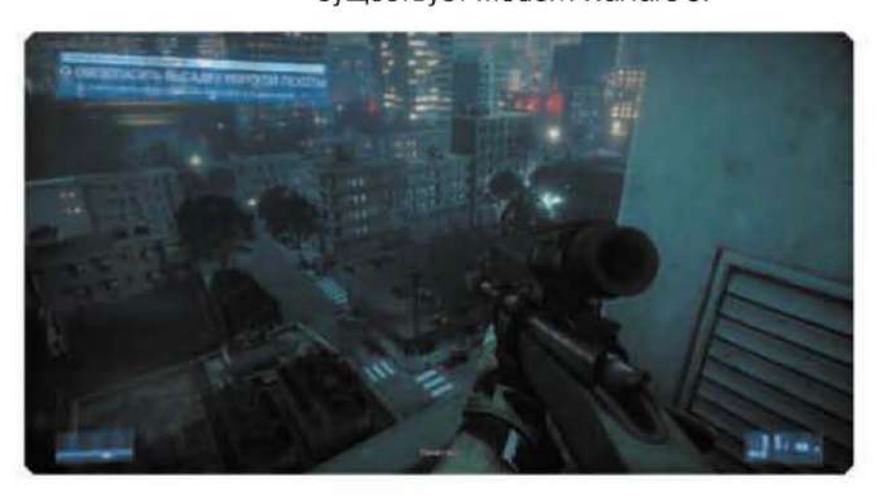


ЦЕНА 599 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Battlefield 3
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Digital Illusions Creative Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.battlefield.com/battlefield3
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 9.0




Американские геймеры голосованием определили лучший военный шутер ушедшего года. И им стала не третья часть Modern Warfare, а Battlefield 3. В ней хоть и взрывов меньше, и русские не такие грозные и противные, как в последней Call of Duty, зато добрый главный герой и суперкрасивая графика. Да и танковая миссия, которую очень легко спутать с телетрансляцией CNN откуда-нибудь из Афганистана. Впрочем, главная прелесть Battlefield 3 заключается не в одиночном режиме, а в мультиплеере, где развернулась настоящая война. Там царят свои законы. Каждый миллиметр карты простреливается снайперами. Без товарищей в атаку лучше не соваться – один в поле не воин. И даже танкисты вынуждены полагаться в том числе на пехотинцев. Одинокий танк быстренько подобьют спрятавшиеся или на крышах зданий, или в густых кустах ракетчики. Здесь приходится соблюдать осторожность и как никогда дорожить собственной жизнью, потому что убивают в сетевом режиме Battlefield 3 быстро. Особенно некомфортно здесь придется всевозможным рэмбо. Для них, впрочем, существует Modern Warfare 3.



## ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

В нашей стране Battlefield 3 продается аж в трех комплектациях. С jewel-изданием все понятно. Там два диска с игрой и никаких вам приятных бонусов. Второе издание называется «расширенным», и вот с ним дела обстоят поинтереснее. Купившие DVD-бокс вместе с игрой получат набор эксклюзивного оружия и приспособлений для боя. Среди них есть набор из восьми камуфляжей SPECACT. Скажете, ерунда? Любой ветеран онлайновых боев в Battlefield 3 вам возразит! Следом идут Dog Tags – десять вариантов дизайна индивидуального жетона бойца. Вот это уже действительно мелочь. Напомним, что в игре жетон служит аналогом вашей подписи, это ваш отличительный знак. И, наконец, дополнительное оружие и амуниция. Загибаем пальцы. Ручной пулемет TYPE-88 LMG с сошкой, работающий на газоотводной автоматике. Дробовик DAO-12 из Battlefield 2, идеальный способ расправы над врагами в узких городских переулках. К нему идут бронебойные патроны СПЭ (стреловидные поражающие элементы). И последнее – пламегаситель для снайперской винтовки SKS. Другого пламегасителя в игре просто нет. Стоит такое «Расширенное издание» 999 рублей. 400 рублей можно переплатить. Третье издание тоже называется «Расширенным», но стоит примерно 1500 рублей. В чем его особенность? Да в том, что оно включает в себя дополнение Battlefield 3: Back to Karkand – это четыре карты из Battlefield 2, заново воссозданные на основе движка Frostbite 2. И несколько слов о качестве перевода. Локализация Battlefield 3 – одна из лучших за все время существования легальной игровой индустрии в России. В качестве дублеров были привлечены актеры театра и кино, которые постоянно участвуют в озвучке американских фильмов. Актеры здорово передают настроение героев и вообще производят благоприятное впечатление. Ничего плохого нельзя сказать и о текстах. В общем, локализаторы, это отличная работа.



**ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ**

**9.0**

**великолепно**

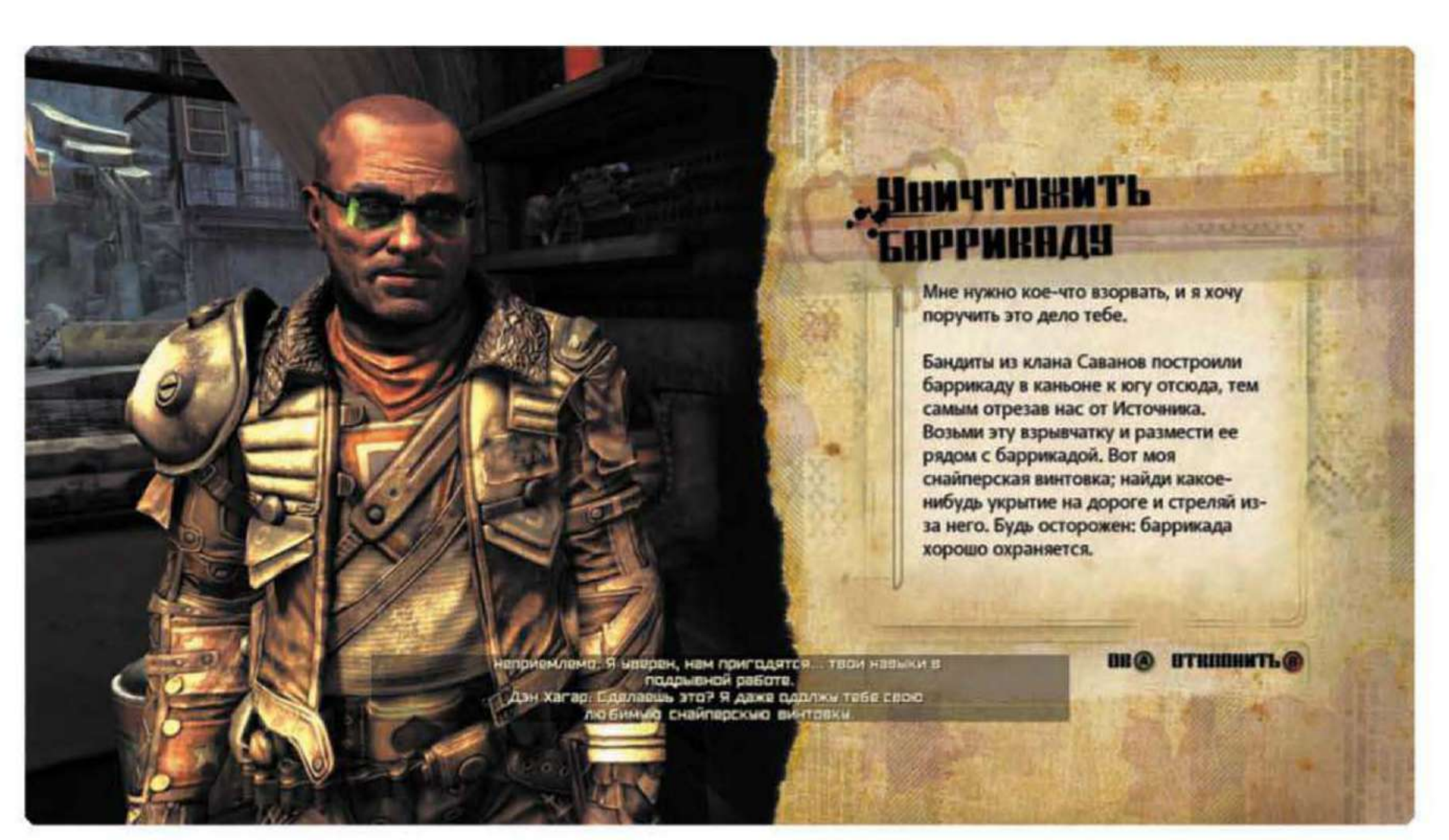




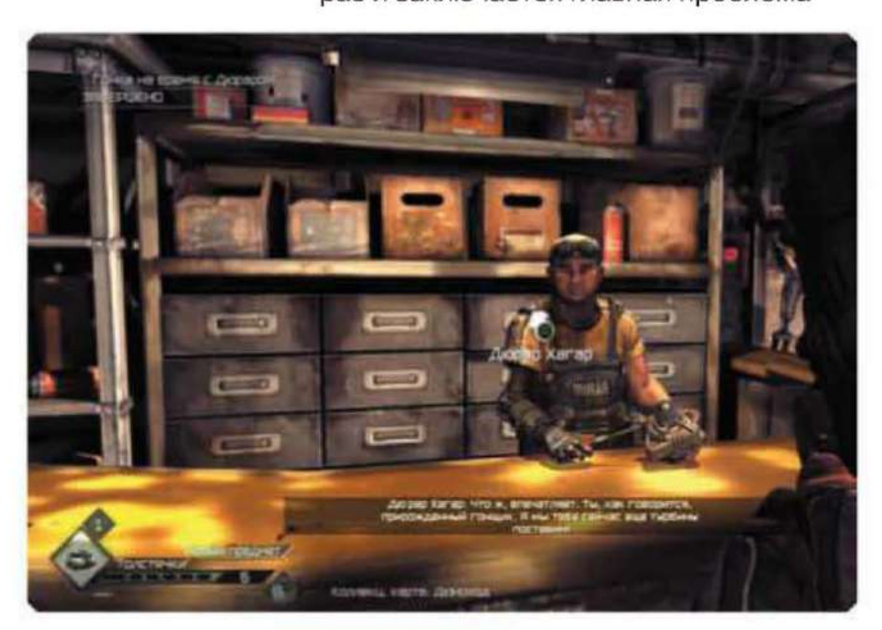
# RAGE




- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Rage
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** id Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** 3 DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/rage
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.0




Когда в 2004 году выходила Doom 3, журналисты в один голос говорили о том, что Джон Кармак и его id Software уже не те. История повторилась с выходом Quake 4 тремя годами позже: опять не те. А сейчас, когда на прилавках оказалась Rage, все окончательно встало на свои места. Джон Кармак и его id Software на самом деле ни на грамм не изменились, но в этом как раз и заключается главная проблема разработчиков. Индустрия игр не стоит на месте и удивляет уже не столько графикой, сколько огромными мирами с кучей возможностей (GTA, Assassin's Creed, Batman: Arkham City) или атмосферными историями, неотличимыми от фильмов (L.A. Noire). Кармаку надо отдать должное, он честно старался соответствовать моде. В Rage есть и открытый мир, и стиль – да еще какой: пустынями и вездесущими багги игра напоминает культовый фильм «Безумный Макс» (или игру Fallout, это кому как больше нравится). А отдельные пейзажи натурально завораживают. Вот только в здешнем мире совершенно нечем заняться, а перестрелки не представляют собой ничего особенного. И все бы ничего, но мы с вами уже знаем одну игру про мир после ядерной катастрофы, которая во всем лучше Rage. Ее сделала Gearbox, и называется она Borderlands. А что касается мира после ядерной войны, в Fallout 3 он все-таки больше проработан. Так что Кармаку остается пожелать творческих успехов, а в голове держать то обстоятельство, что он для современных игр все-таки слишком консервативен.





**ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ**

**7.5**

**хорошо**



## ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

Русская версия Rage не представляет собой ничего особенного. Локализаторы проделали неплохую работу и грамотно перевели все тексты и переозвучили все диалоги. Дублеры подобраны разные, и какого-то особого негодования по поводу их работы не испытываешь. Правда, и сложных диалогов в Rage нет. Игра напрочь лишена драматургии, и самое сложное, что нужно было сделать дублерам, это прорычать какое-нибудь ругательство. Приятное впечатление оставляют тексты, написанные простым для понимания языком. Шрифты читаются удобно. Кроме того, за время игры мы не заметили ни единой опечатки или ошибки. В России Rage продается в двух разных изданиях. С jewel-коробкой стоимостью около 500 рублей все понятно, куда больше нас интересует DVD-бокс. Так вот, издание в DVD-боксе стоит около тысячи и называется Anarchy Edition. Оно, помимо самой игры, включает в себя руководство пользователя, двухсторонний красочный плакат весьма неплохого качества, дополнительное задание «Канализация пустошей» (не очень интересное) и ряд мелочей: двуствольный дробовик, багги «Драндулет», кастет «Кулаки Ярости» и алую элитную броню. Вроде бы неплохо, однако сама по себе игра Rage далеко не лучшая в жанре, напротив, очень противоречивая, так что переплачивать за нее особого смысла, пожалуй, нет.

**Автор:** Егор Антоненков



*Воксели в действии: колонна скоро рухнет, в стенах пробиты дыры – а ведь это далеко не крупномасштабная битва.*



*Первая смерть в Voxatron может произойти на первом же экране: прыгнуть в лаву – это так любопытно.*









# VOXATRON



## БОЕВОЙ ВОКСЕЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР

**РАЗРАБОТЧИК:** Lexaloffle Games **ИНТЕРНЕТ:** www.lexaloffle.com



**Voxatron шумел в инди-сообществе задолго до своего выхода: трейлеры игры собирали кучу восторженных комментариев, новых деталей о проекте ждали, буквально, с раскрытыми ртами. Но релиз несколько охлаждает пыл: в движении Voxatron – не такая волшебная вещь. Как пели Public Enemy: «Don't believe the hype».**

Представьте типичный арена-шутер: герой носится и стреляет во все стороны, отовсюду прут враги, периодически на огонек заходит нечто гигантское и агрессивное, отчего волосы встают дыбом, руки потеют, а жизни – теряются. И такой стрелковый круговорот повторяется до самого конца, иногда чередуясь с глупыми прыжковыми упражнениями. Собственно, хайп вокруг Voxatron был не из-за механики, а из-за вокселей, жирных точек в пространстве, из которых состоят игровой мир, герой и враги. Каждый воксель можно разрушить: после сражений уровни испещрены дырами от выстрелов, вражеские бластеры срезают деревья, а обрушенные стены меняют ландшафт поля боя. Все работает и в обратную сторону: в игре есть специальная строительная пушка и даже враг-улитка, оставляющая за собой след из зеленых вокселей. Периодически Voxatron подкидывает довольно изобретательные пазлы, основанные на механике строительства и разрушения. Особо креативные игроки могут сделать свои уровни и героев во встроенном редакторе. Воксели – идеальный строительный материал: они дают достаточно возможностей и места для экспериментов, но и не требуют особых знаний в моделировании. Слепить солдатика – дело пяти минут. Все пользовательские уровни и модели доступны прямо из игрового меню, и даже пятиминутной экскурсии по ним хватает, чтобы понять: с фантазией у игроков все в порядке.

При всех новаторских составляющих, Voxatron не кажется цельным: авторы сделали Франкенштейна, интересного по частям. Здесь есть хорошие находки, необычная подача и общее ощущение свежести, но все вместе они не собрались в однородную сильную одиночную кампанию. Voxatron – конструктор, и, к сожалению, собирать интересный игровой опыт здесь тоже приходится самому.

### О РАЗРАБОТЧИКЕ

Под вывеской Lexaloffle Games скрывается всего один человек – Джозеф Уайт, привлекающий новых людей к каждому проекту. На счету Джозефа девять игр, среди которых веселая флэшка про котов Cat Cat Watermelon и ретро-платформер Jasper's Journeys. Voxatron – самый успешный проект Lexaloffle, привлекший к себе максимум внимания.



*Глазастые шипы выглядят удивленно, но это не мешает им портить наше здоровье.*

ЦЕНА 199 РУБ.

# SIDEWAY NEW YORK

02

## ДВУХМЕРНЫЙ ПЛАТФОРМЕР СО СТРАННОЙ ДВУХМЕРНОСТЬЮ

**РАЗРАБОТЧИК:** Playbrains **ИНТЕРНЕТ:** store.steampowered.com/app/200190/



**Инди-игры – почти всегда эксперименты: зачастую авторы отказываются от мешка денег ради возможности самовыражения. Sideway New York нашла третий путь: с одной стороны, здесь есть все типичные независимые фривольности, с другой – это очень коммерческий продукт, сделанный ради того самого мешка денег.**

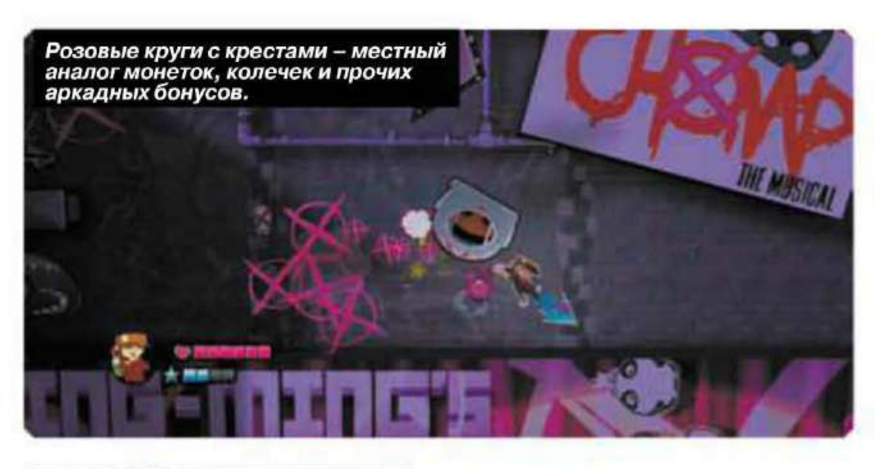
Главный герой, Нокс, любил носить одежду на три размера больше положенного и бомбить стены своими тегами – прямо как в старой песне Кирилла, извините, Толмацкого про «мое имя Децл всеми цветами радуги». Увлечение оказалось опасным: подозрительный зеленый граффити-злодей засосал Нокса прямо в стену и сделал его плоской бегающей картинкой. Как нашему герою выбраться наружу? Конечно же, пройти все уровни.

Чтобы понять, как выглядит Sideway New York в движении, представьте, что вас размазало по обоям вашей комнаты и вы передвигаетесь исключительно по стенам и потолку. С Ноксом случилось то же самое, только бегает он по улицам, переползая от стены к стене, без возможности оторваться и вернуться в наш объемный мир. Даже запрыгивая на крышу, он остается в западне двух измерений: камера берет новый ракурс, и крыша оказывается еще одной стеной.

Sideway New York крутит пространство, как ей вздумается, и, собственно, ради этого в нее и стоит играть: никто не назовет ее обыкновенным двухмерным платформером – а ведь дела обстоят именно так. Если не обращать внимание на все «настенные» трюки, игра даже не пытается предлагать что-то новое: прыжки на головы врагам, миловидный мультяшный мордобой, сбор монеток (простите, тегов) – мы видели все это еще двадцать лет назад, дело только в свежей подаче.

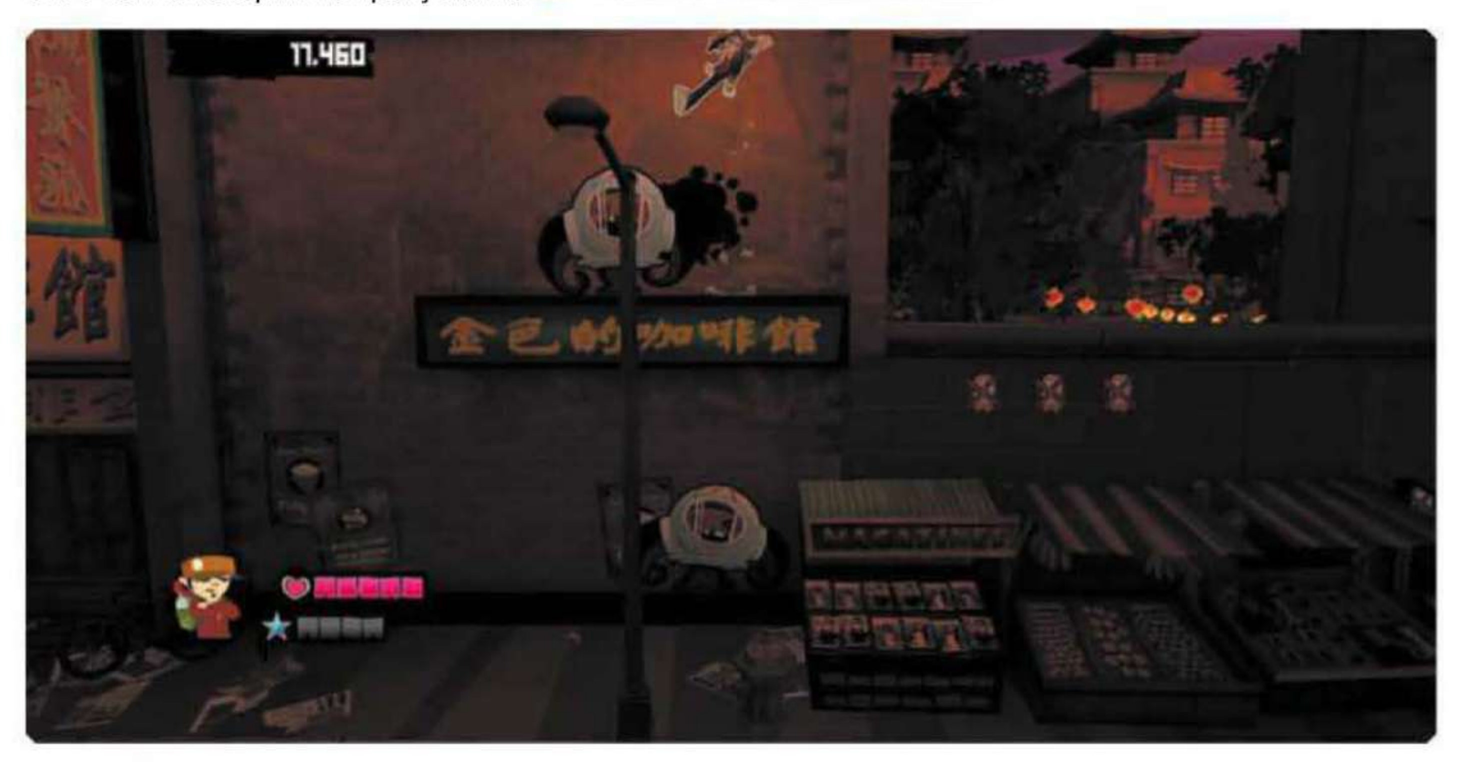
Студия Playbrains нашла баланс между творчеством и бизнесом – при всей своей визуальной смелости, Sideway New York, как и любой коммерческий проект, не просит поблажек. Игра вылизана с ног до головы, все понятно с первого взгляда, а из колонок доносятся бодрые биты и речитативы дредастого Мистера Лифа.

А когда к работе над инди-игрой подключается один из лучших андеграундных продюсеров и рэперов Америки – это о чем-то говорит. Не пропускайте.




*Розовые круги с крестами – местный аналог монеток, колечек и прочих аркадных бонусов.*





# НОВАЯ ВОЙНА МАШИН

## MECHWARRIOR ONLINE В ЭТОМ ГОДУ

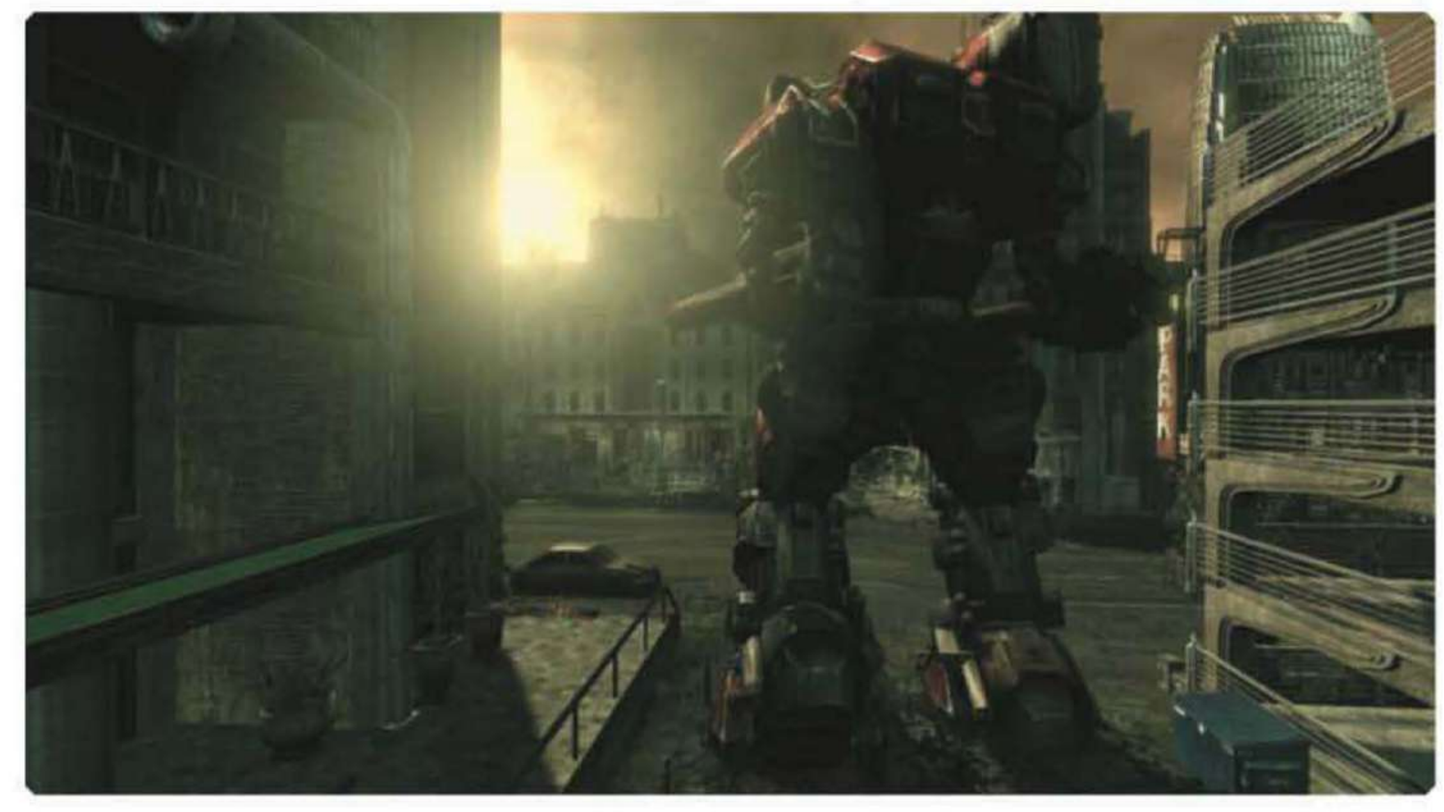
**Люди, игравшие на ПК в девяностые, помнят, пожалуй, главный проект Microsoft тогдашнего времени – симулятор мехов (mech), прямоходящих военных машин. В 2008 году Microsoft продала права на серию компании Infinite Game Publishing, и та незамедлительно объявила о начале разработки новой части сериала. И вот недавно стало известно, что следующая MechWarrior будет условно-бесплатным онлайновым боевиком.**



*Миру отчаянно не хватает хороших игр про огромные шагающие боевые механизмы. Любителям военных машин остается скачивать дурацкие корейские боевики на тему. Так что MechWarrior Online лично мы очень ждем.*

MechWarrior Online, а именно так официально называется грядущая игра, выйдет в 2012 году. Ее действие по-прежнему разворачивается во вселенной Battletech, причем за некоторое время до событий первой игры цикла, досовской MechWarrior 1989 года. MechWarrior Online будет классическим мультиплеерным шутером. Правда, не исключено, что кооперативный режим тоже будет. Своего меха в игре можно будет разукрасить и настроить на свой вкус, превратив железяку в такую махину, о какой мечтаете с самого детства («С шести лет!» – Филип Дж. Фрай). Всех мехов разработчики разобьют по разным классам и каждому из классов отведут определенную роль на поле боя: одним суждено атаковать вражеские позиции, другим – поддерживать атакующих боеприпасами, и так далее (подробности о классах появятся позднее). Кстати, на текущем этапе разработки авторы проекта хотят ограничиться одними только мехами, избавив игроков от возможности взять управление, к примеру, танком или истребителем.

Доподлинно известно, что авторы пытаются сохранить аутентичность серии. MechWarrior Online частично будет соответствовать правилам классической настольной игры, из которой выросла серия. Так оружие будет перегреваться при длительной стрельбе. Броня также может быть повреждена, и ее, по всей видимости, придется чинить. Через некоторое время после релиза разработчики добавят в игру рукопашные схватки. А вот формировать отряды и взводы геймеры смогут с самого релиза – кланы, как обычно, сразятся друг с другом за контроль над игровым миром.



*Отрадно, что разработчики не поскупились на CryEngine 3. MechWarrior Online может стать одной из самых красивых онлайновых игр своего времени.*



Особенно много разработчики говорят об условно-бесплатной модели распространения. «Сколько раз вы тратили на игру 60 долларов, а она, в конечном счете, не оправдывала надежд? А сколько раз вы покупали игру, включали ее несколько раз и из-за нехватки свободного времени откладывали в ящик? Выбранная нами бизнес-модель все это исключает», – рассказывает один из сотрудников компании разработчика Брайан Экман. Кроме того, авторы проекта обещают не торговать такими бонусами, которые существенно облегчают игру, и очень много внимания уделяют балансу. По их мнению, побеждать в MechWarrior Online должен самый искусный воин, а не самый богатый.

Разрабатывается MechWarrior Online на суперсовременном движке CryEngine 3. По мнению разработчиков, это идеальная технология для такой игры, как MechWarrior, ведь она позволяет детально проработать анимацию героев и физику окружения. К тому же с его помощью можно создавать разрушаемые уровни.

Убедиться, насколько слова разработчиков игры соответствуют действительности, мы сможет через несколько месяцев, когда, скорее всего, стартует закрытое бета-тестирование проекта. ■

# НАЙТИ АТЛАНТИДУ СТАЛО ПРОЩЕ

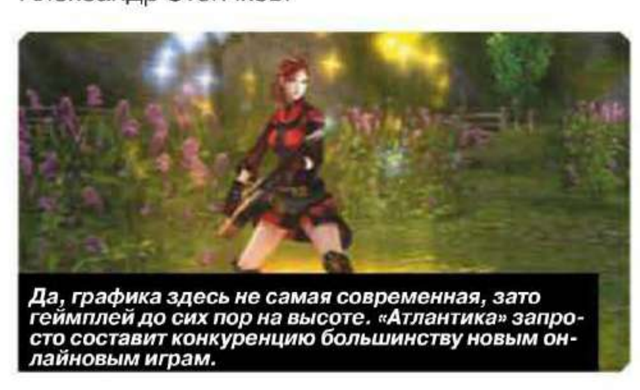
## «ИННОВА» СООБЩАЕТ ОБ ОЧЕРЕДНОМ ИЗМЕНЕНИИ В «АТЛАНТИКЕ»


*Количество наград, полученных этой игрой, поражает воображение. Отдельные издания даже назвали ее игрой года.*

**Российский издатель популярной онлайновой игры «Атлантика», компания «Иннова», сообщает о последних изменениях в виртуальном мире.**

«Атлантика» – одна из самых популярных онлайновых игр, официально запущенных в России. Однако далеко не все в «Атлантике» было идеально. Многим игрокам не нравился параметр выносливости, присутствующий только на российских серверах этой MMORPG. Чем мы хуже остальных? Ничем! – именно поэтому, послушав отечественную команду поддержки игры, корейский разработчик решил упразднить ненавистный многим параметр. Новички вряд ли обратят внимание на отсутствие «выносливости», а вот опытные геймеры с прокачанными героями моментально заметят разницу. Параметр напрямую влиял на количество боев, в которых игроки могли принять участие за один день. Проще говоря, действовал искусственный ограничитель на время игры, вынуждающий играть с перерывами. Да и прокачка с «выносливостью» заметно замедлялась.

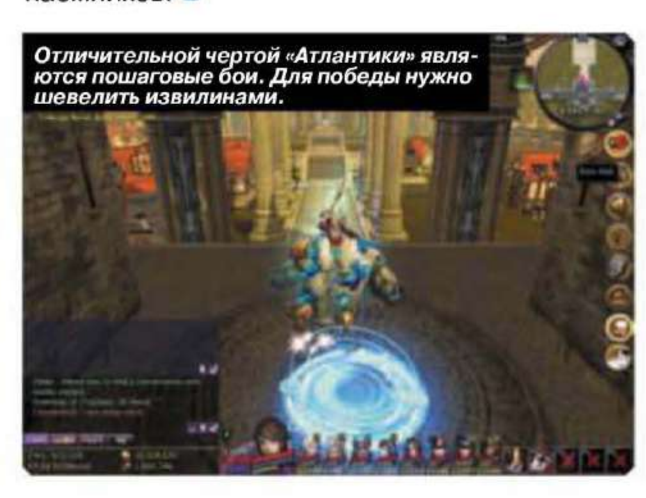
«В мире Атлантики есть бесчисленное количество событий, участие в которых не требует расходования начисляемых каждый день очков выносливости. Но многим игрокам интересны именно сражения, поэтому мы и обратились к корейским разработчикам с целью убедить их в необходимости отказаться от этого параметра», – рассказывает старший гейм-мастер Александр Степчков.

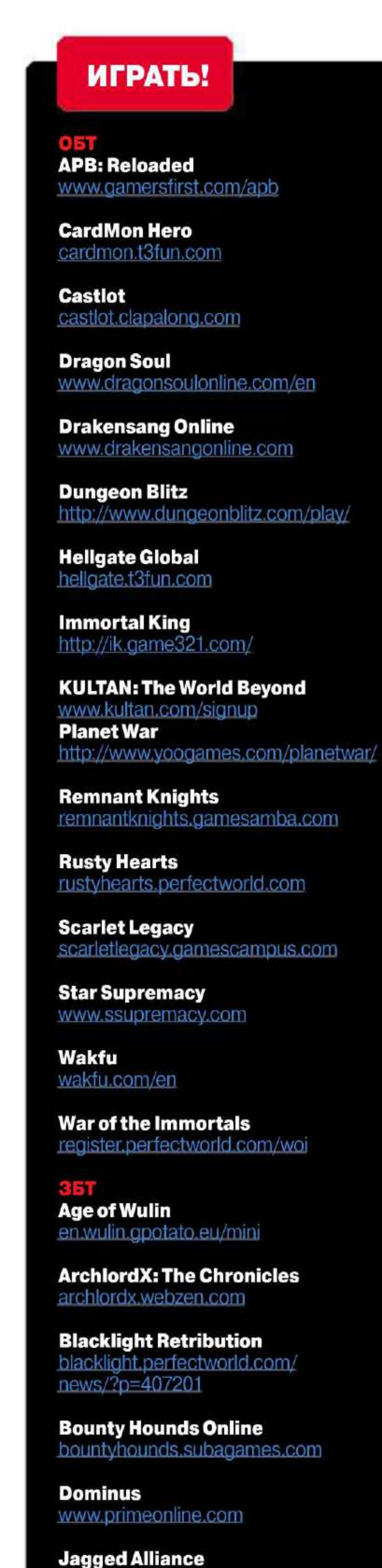

*Да, графика здесь не самая современная, зато геймплей до сих пор на высоте. «Атлантика» запросто составит конкуренцию большинству новым онлайновым играм.*


*А где откровенные наряды?!*

Компания «Иннова» не в первый раз совершенствует «Атлантику». Еще осенью вышло глобальное дополнение, расширившее и без того большой мир игры. Максимальный уровень персонажа повысился до 140, были введены новые цепочки квестов, улучшен интерфейс, а также появились новые подземелья, места для охоты и типы наемников. Но «Иннова» не собирается останавливаться. В ближайшем будущем будут и другие любопытные анонсы, которая наверняка придутся по душе любителям качественных многопользовательских онлайновых игр.

Напомним, что «Атлантика» вышла в России в 2010 году, а за границей это случилось двумя годами ранее. Пресса высоко оценила новый проект и удостоила его наградами «лучшей MMORPG года» и «лучшей условно-бесплатной игры года». От других игр жанра «Атлантику» отличают элементы пошаговой стратегии, хорошо проработанный игровой мир и возможность привлекать на свою сторону до восьми наемников.


*Отличительной чертой «Атлантики» являются пошаговые бои. Для победы нужно шевелить извилинами.*


**ИГРАТЬ!**

**ОБТ**
**APB: Reloaded**
www.gamersfirst.com/apb

**CardMon Hero**
cardmon.t3fun.com

**Castlot**
castlot.clapalong.com

**Dragon Soul**
www.dragonsoulonline.com/en

**Drakensang Online**
www.drakensangonline.com

**Dungeon Blitz**
http://www.dungeonblitz.com/play/

**Hellgate Global**
hellgate.t3fun.com

**Immortal King**
http://ik.game321.com/

**KULTAN: The World Beyond**
www.kultan.com/signup
**Planet War**
http://www.yoogames.com/planetwar/

**Remnant Knights**
remnantknights.gamesamba.com

**Rusty Hearts**
rustyhearts.perfectworld.com

**Scarlet Legacy**
scarletlegacy.gamescampus.com

**Star Supremacy**
www.ssupremacy.com

**Wakfu**
wakfu.com/en

**War of the Immortals**
register.perfectworld.com/woi

**ЗБТ**
**Age of Wulin**
en.wulin.gpotato.eu/mini

**ArchlordX: The Chronicles**
archlordx.webzen.com

**Blacklight Retribution**
blacklight.perfectworld.com/news/?p=407201

**Bounty Hounds Online**
bountyhounds.subagames.com

**Dominus**
www.primeonline.com

**Jagged Alliance**
http://jaggedalliance.gamigo.com/

**Lime Odyssey**
limeodyssey.aeriagames.com

**Living After War**
http://law.en.alaplaya.net/closedbeta

**Mythos Global**
mythos.t3fun.com/base.html

**TERA: The Exiled Realm of Arborea**
www.tera-online.com

**The Mummy Online**
themummy.bigpoint.com

**UFO Online**
ufo-online.gamigo.com

Автор:
Иван Сапров

*Понятно, что на больших уровнях транспорт дает огромное преимущество, а пехотинец автоматически становится легкой мишенью. Но ведь и истребитель можно подорвать.*

# TRIBES: ASCEND

## ВОЗРОЖДЕНИЕ НЕПЛОХОГО СЕРИАЛА, О КОТОРОМ НИКТО НЕ ПОМНИТ

**ЖАНР:** Action
**ИЗДАТЕЛЬ:** Hi-Rez Studios
**РАЗРАБОТЧИК:** Hi-Rez Studios
**ИНТЕРНЕТ:** tribesascend.com
**ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** 1 квартал 2012 года

**Если вам до сих пор не надоели все эти полыхающие в огне Вашингтоны, отставные русские полковники-сепаратисты, калашниковы, M-16 и прочие макаровы, вашему терпению можно только позавидовать. А для всех остальных студия Hi-Rez разрабатывает футуристический сетевой шутер Tribes: Ascend.**

### КТО? TRIBES? КАКОЙ TRIBES?

Первая игра в серии Tribes вышла в 1998 году, когда не было ни Halo, ни Unreal Tournament, а публика с удовольствием рубилась в Quake и Half-Life. Тогда шутер быстро стал успешным, а для кого-то даже культовым, хотя сейчас в этом мало кто признается. Но счастье было недолгим, через год студия Epic Games жахнула сами понимаете какой артиллерией, и в Tribes перестали играть практически все – новая UT была лучше на порядок. Сегодня у Ascend (подзаголовок сиквела) снова почти нет конкурентов: серия Unreal, кажется, похоронена, Halo и Killzone выйдут на ПК не скорее, чем Земля налетит на небесную ось, ну а Modern Warfare и Battlefield игры все-таки немного другой тематики.



*Ascend делают на движке Unreal Engine 3, но больше всего она почему-то похожа на консольную Halo.*

### НАЗАД В 1998

Ascend, если верить разработчикам, станет правильным, аутентичным продолжением той самой Tribes тринадцатилетней давности. Самое главное отличие всех прошлых игр серии (новый выпуск аж четвертый по счету) от остальных шутеров в том, что в распоряжении солдат находятся реактивные ранцы, и при желании вояки могут взлетать под облака, расстреливая врагов с высоты птичьего полета. В Ascend джетпаки сыграют еще более важную роль – они в несколько раз увеличат скорость передвижения по карте. Это действительно важно, поскольку разработчики готовят огромные уровни. По словам очевидцев, их можно сравнить с самыми большими картами из Unreal Tournament 3. Кроме того, вернется еще одна особенность Tribes – скольжение.

### ОХОТА НА КРОЛИКА

На сегодня объявлено всего о двух игровых режимах, причем первый из них – самый обыкновенный «Захват флага». Мы тоже сперва расстроились, но разработчики призывают не унывать и объясняют свой выбор желанием сделать из Tribes по-настоящему командную игру. Для этих целей беготня за флагом подходит идеально. К тому же помимо этого трофея на карте будут находиться и другие стратегически важные цели: генераторы, питающие электроэнергией базы




Есть подозрение, что Tribes: Ascend в конечном счете будет не хватать разных карт и игровых режимов. Старт проекта, по всей видимости, выйдет слабым.

## ЗА ЧТО ПЛАТИТЬ?

Новая Tribes будет распространяться по условно-бесплатной модели, и уже известно о том, каким образом должен работать внутриигровой магазин. По словам разработчиков, они не собираются продавать предметы, которые оказывали бы хоть какое-то влияние на баланс игры. Более того, весь ассортимент этого магазина мы сможем заполучить, не потратив ни гроша, а всего-навсего усердно играя. За деньги авторы проекта лишь облегчат жизнь. Понимать эти слова буквально, пожалуй, не стоит. Возможно, для того чтобы заслужить какое-нибудь супероружие, стреляющее энергетическим импульсом, которое выжигает все в округе в радиусе двадцати километров, придется сутки проводить на картах Tribes. И в то же время для нас наверняка приготовят альтернативу – заплатить, условно говоря, пять несчастных долларов и заграбастать оружие без особых мучений. Вроде бы и честно, но – сами понимаете.

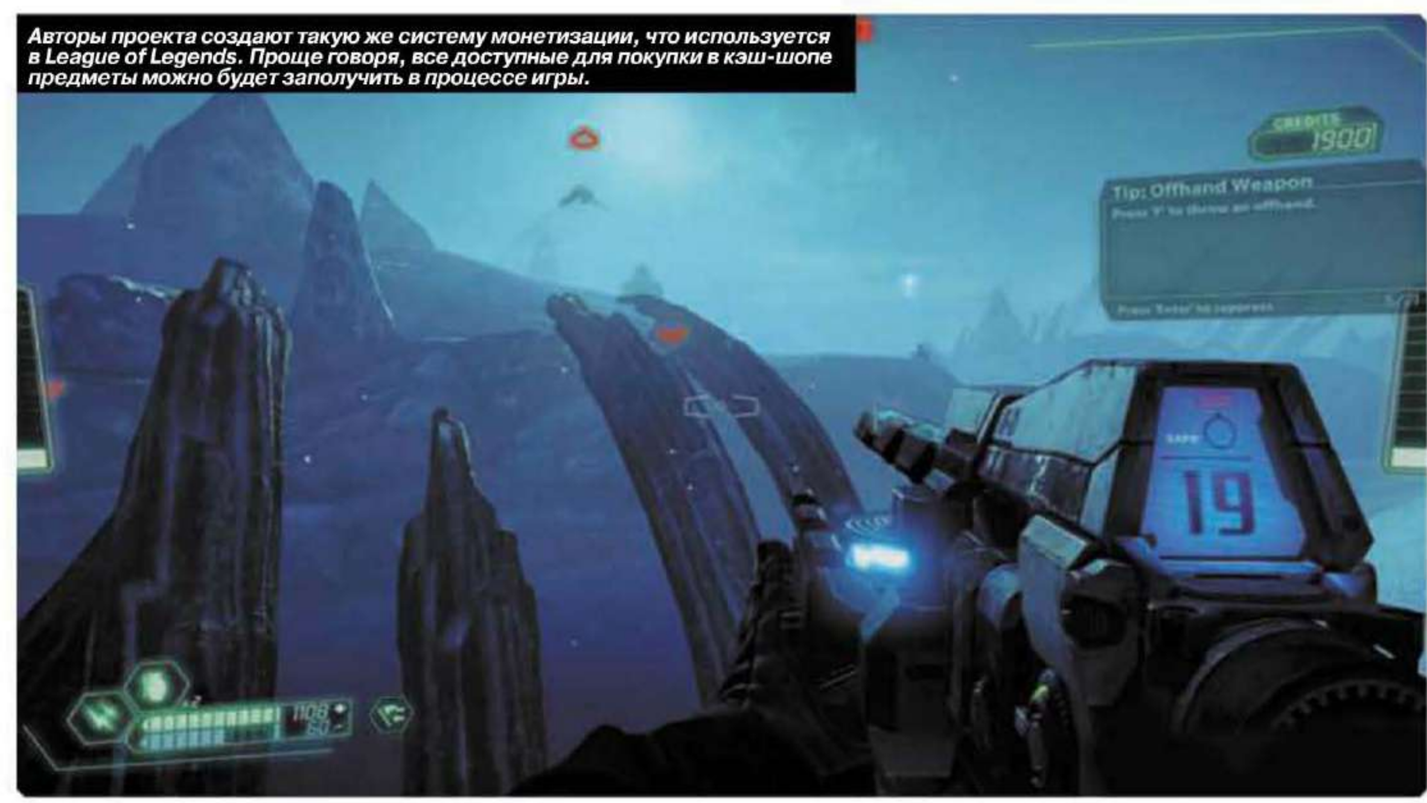
игроков. Уничтожив такой, вы обесточите противника и лишите его системы защиты. Но самое главное – отключится вражеский транспорт. Будут ли при этом падать и разбиваться находящиеся в воздухе самолеты, не уточняется. Кстати, транспорт будет представлен тремя видами: легким и быстрым мотоциклом, пуленепробиваемым, но медленным танком и летательным аппаратом. Другой режим Hi-Rez с любовью называют «Охотой на кролика» и сравнивают его с Capture the flag: «Это, по сути, то же самое, только в первой команде один-единственный участник, тот, у которого, собственно, флаг, а во второй – все остальные». Кто за кем охотится, очевидно. Здесь речи о командной игре уже не идет. Еще авторы проекта готовят систему кастомизации наподобие той, которая есть в League of Legends. Солдаты не только повышают свой уровень, но и обзаводятся новыми умениями.

Tribes: Ascend удивительным образом кажется отличным сетевым шутером, полноценной заменой Unreal Tournament, Halo и всем остальным играм в этом же жанре. Но если взглянуть на послужной список Hi-Rez, оптимизм куда-то улетучится. Последний проект этих людей – онлайновый экшен от третьего лица под названием Global Agenda – вышел настолько безвкусным и дурацким, что удостоился от нас 6,5 баллов (ищите рецензию Дениса Кублицкого в апрельских «PC ИГРАХ» за 2010 год). Пугает еще и количество контента: 2 режима игры, 3 вида транспорта и 4 карты. Так что не исключено, что нам снова придется бегать по тонущим в огне Вашингтонам и стрелять по русским сепаратистам из отполированной М-16.


Надеемся, что впоследствии у Ascend появятся и другие режимы игры. Два – это очень мало.

«НА СТАРТЕ У НАС БУДЕТ 2 ИГРОВЫХ РЕЖИМА, 3 ВИДА ТРАНСПОРТА И 4 КАРТЫ. НО ВСЕ ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО».
ТОДД ХАРРИС, РУКОВОДИТЕЛЬ HI-REZ STUDIOS


В прошлой игре Hi-Rez, Global Agenda, джетпаки тоже использовались, но в Tribes на них будет построен весь геймплей.


Авторы проекта создают такую же систему монетизации, что используется в League of Legends. Проще говоря, все доступные для покупки в кэш-шопе предметы можно будет заполучить в процессе игры.


Уничтожить вражеский генератор – такая же важная задача, как захватить флаг. Вы тут же оставите соперника без транспорта: ему придется преодолевать огромные расстояния пешком.


Игра будет поддерживать до 32 игроков на одной карте. Довольно много.

Автор:
Анна Янилкина

# KING OF KINGS 3

## ПЛАН ПО МАСС-PVP И ПОЛИТИКЕ ПЕРЕВЫПОЛНЕН НА 300%

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** King of Kings 3
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Lager Network
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** NIKITA ONLINE
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lager Network
- **ИНТЕРНЕТ:** kok.gamexp.ru
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** открытое бета-тестирование

**Даже если вы – один из признанных почитателей азиатских MMORPG, у вас за спиной тысячи уровней в десятках «перфектворлдов», и вы действительно начинаете постигать суть корейского рандома – мы уверены, даже в этом случае вы не слышали о Kings of Kings 2 и тем более уж о ее первой части. Причина прозрачна как воздух: обе они никогда не покидали пределов своей тайваньской родины. И, между прочим, напрасно: ведь обе предшественницы уделяли немало внимания политике, явлению весьма редкому для MMORPG и оттого еще более примечательному.**

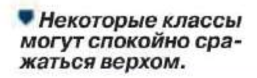
Наша сегодняшняя героиня, Kings of Kings 3, – это второй сиквел к MMORPG 1999 года выпуска. Целое десятилетие на отшлифовку изначальных политических идей – это, согласитесь, весьма значительный срок, который пусть и не гарантирует идеальный результат, но вызывает вполне понятный интерес. Ну а тот факт, что игра буквально недавно была локализована в России, просто обязывает нас хотя бы ознакомиться с ее геймплеем.

### ВОЙНА. ВРАЖДА. ТЯНУЧКИ

Решив не волновать умы юных падаванов такой не заслуживающей внимания вещью, как история, разработчики ограничились несколькими скупыми строчками. Из них мы узнаем, что некогда великий мир Танграмия по какой-то неведомой причине распался на семь царств, каждое из которых обзавелось личным богом-покровителем и пачкой амбиций в придачу. Все стороны к тому же умудрились урвать по личной копии одной и той же реальности и сразу же принялись усложнять друг другу жизнь. Именно поэтому все взаимодействие между ними происходит с помощью телепортации и сводится исключительно к одному: массовым побоищам.

НА ПУТЬ ОТ ГИЛЬДИИ ДО КОРОЛЕВСТВА ТРАТИТСЯ МАССА ЧЕЛОВЕКОЧАСОВ, НО УДОВОЛЬСТВИЕ ТОГО СТОИТ.

Вопрос выбора правящей партии встанет ребром уже при создании первого персонажа. На европейских серверах игроки делятся в зависимости от территориальной близости к тому или иному царству (нетрудно догадаться, что Германия – это сплошные немцы), а в российской версии игры это зависит от сугубо личных предпочтений. Изначальный ассортимент классов может смело претендовать на звание самого скромного: маг, воин и жрец. Впрочем, не стоит беспокоиться раньше времени: вторая и третья специализации еще скажут свое веское слово, и три незатейливых варианта превратятся аж в 27 разнообразных классов, включая и бардов, и рыцарей дракона, и всяческих архимагов.
Несмотря на то что игра считается хардкорной, играть в King of Kings 3 на удивление легко и приятно, поэтому всего спустя месяц вы вполне сможете обнаружить себя далеко за планкой первой


*Некоторые классы могут спокойно сражаться верхом.*






Вы думаете, они танцуют? Нет, просто опыт набирают в AFK-режиме.

профессии). Помимо окучивания всяческих квестодателей, опыт можно получить и с помощью IQ-викторины (признаться, без помощи гугла не обойтись даже признанным интеллектуалам), и даже попросту выкидывая коленца на специальной площади Скарабара. Но не стоит думать, что левел-кап так уж легко достижим: все-таки он растет буквально с каждым апдейтом.

## THE BEST OF THE BEST OF THE BEST

Как только ваш уровень перевалит за заветную цифру 90, а пейзажи Танграмии набьют оскомину, начнется самое интересное. Специальный телепорт, немного особой геройской магии, и вот вы уже в мире Драконьего бога – месте, где все реальности сходятся в одну и превращаются в нескончаемое сражение. Между прочим, PvP в игре устроено весьма интересным образом: убить здесь можно всех и каждого, но только после активации специального купона. Отменить действие этой лицензии невозможно, поэтому вы раз и навсегда для себя должны решить, желаете ли вы видеть свою тушку распростертой у ног какого-нибудь наглого вражеского рыцаря, потрясающего только что оброненным вами оружием.

У разработчиков King of Kings 3 есть как минимум еще один повод гордиться собой – одна из самых развитых систем гильдий в MMORPG. Одиночкам, увы, лучше найти себе другое занятие: львиная доля всего удовольствия от средне- и высокоуровневого контента основывается на кооперации. Согласитесь, чертовски приятно наблюдать, как ваша изначально небольшая гильдия постепенно набирает уровни, объединяется с другими ячейками общества в легион, а тот становится целым королевством со своим собственным городом и королем. Естественно, путь от гильдии до королевства требует массу ресурсов, человекочасов и опыта, но удовольствие дарит колоссальное. Поэтому, если вы вступите в одну из более-менее крупных гильдий, активные боевые действия не заставят себя ждать: вам придется защищать свои караваны и лагерь от нападений вражеских легионов, участвовать в вылазках на территорию врага и принимать участие в ежедневных массовых сражениях. Кстати, число игроков в таких баталиях превышает все допустимые пределы, но оптимизированный движок справляется с этим на ура.

Нет, King of Kings 3 нельзя назвать самой лучшей на свете MMORPG. Но, несмотря на приевшийся графический стиль, морально устаревший интерфейс и весьма однообразные задания, она порадует всех любителей массового PvP – этот аспект игры попросту не способен вызвать отрицательные эмоции. Здесь завязываются альянсы, распадаются союзы и бывшие враги в мгновение ока становятся друзьями... и самое главное – здесь же можно грабить корованы! А не об этом ли мечтает любой более-менее сознательный геймер? ■

### НЕ ЛЕВЕЛИНГОМ ЕДИНЫМ

Развлекательная составляющая в King of Kings 3 весьма серьезная: тут и события, и многочисленные мини-игры, и питомцы, и маунты. А отдельное удовольствие приносит обладание собственным домом, который можно развить аж до пятой ступени качества и оборудовать приличным набором всяческих аксессуаров.

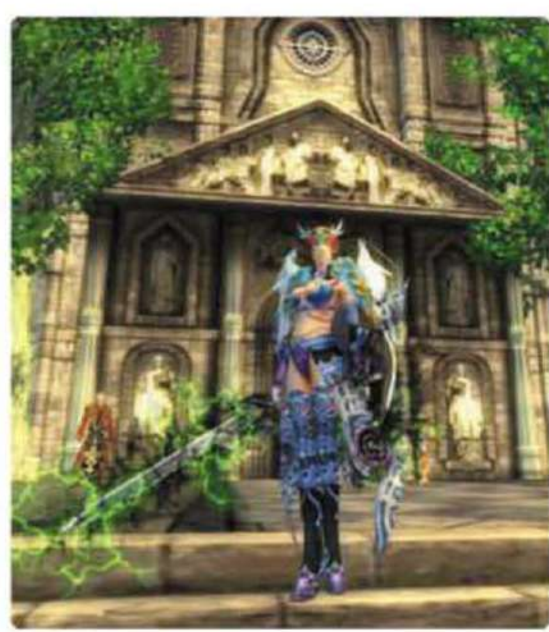
Как и всякая F2P, King of Kings 3 временами норовит запустить лапу в карман наивных игроков. К ее чести, делает она это не особо навязчиво. А все благодаря тому, что шиллинги души (валюта встроенного магазина) можно получить в награду за квесты. Конечно, на них можно купить далеко не все полезные предметы, но кое-что доступно абсолютно всем.


В очередь, в очередь!


Голубого неба нет, травы нет. Населена зелеными обезьянами.


Здесь должна быть табличка – Home, Sweet Home.


Эти птички подарят вам лицензию на собственный дом.



Автор:
Анна Григорьева

# BLOODLINE CHAMPIONS

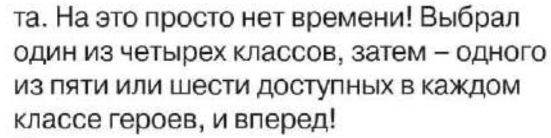
## НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА DOTA

- **ЖАНР:** MOBA
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Funcom
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Innova Systems
- **РАЗРАБОТЧИК:** Stunlock Studios
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** открытое бета-тестирование
- **ИНТЕРНЕТ:** blc.ru

**Есть у геймеров потребность – собираться на аренах и мочить друг друга. Разработчики онлайн-игр придумывают антураж, подкидывают все новые методы убийства – лишь бы нам не наскучило любимое хобби. Шведы из студии Stunlock Studious взяли за основу DOTA-клоны и выкинули из них все лишнее.**



Если вы стоите перед сложнейшим выбором «как провести каникулы в онлайне», а свободное время, по каким-то причинам, строго ограничено, вам вполне может приглянуться увлекательный мир нового игрового блокбастера, который появился аккурат перед Новым годом. Bloodline Champions – это чистая PvP Arena с короткими динамичными командными боями, без монстров, башен и захвата базы. К ключевым особенностям можно отнести и систему боя, которая ставит умение конкретного игрока выше таких составляющих, как экипировка и очки опыта персонажа. То есть, не нужно заморачиваться на прокачке, расстановке талантов или сборе шмота. На это просто нет времени! Выбрал один из четырех классов, затем – одного из пяти или шести доступных в каждом классе героев, и вперед!



Схватиться в стремительных стычках можно в трех режимах: обычный бой на выживание, захват артефактов, либо удержание контрольных точек. В бою можно использовать несколько видов атаки, у каждого персонажа свой набор комбинаций на клавиатуре и мышке. Перемещение осуществляется с помощью WASD-клавиш, прицеливание и использование умений – с помощью мыши. Вид камеры центрирован на чемпионе сверху и двигается вместе с ним либо за курсором. Каждый бой длится 15 минут. За это время пролетят три раунда, определится сильнейшая команда и будут засчитаны очки (рейтинг). Затем игроки смогут перейти на следующий уровень, где их уже ждут соперники с таким же рейтингом. И так, пока не настанет пора выключать компьютер и бежать за шампанским.

Геймплей может несколько озадачить заядлых игроков в PvP. Мало того что все и так кружится в вихре танца, так еще и нельзя непосредственно выбрать мишень. Казалось бы: щелкнул на противника, провел виртуозное комбо, недремлющий хилер «забинтовал» твои раны на ходу и вуаля! Враг повержен, трибуны аплодируют. Ан нет! Атаки носят векторный либо точечно-местный характер. То есть, удары наносятся в выбранном направлении или по определенной точке на поле боя, но никогда по другому пер-



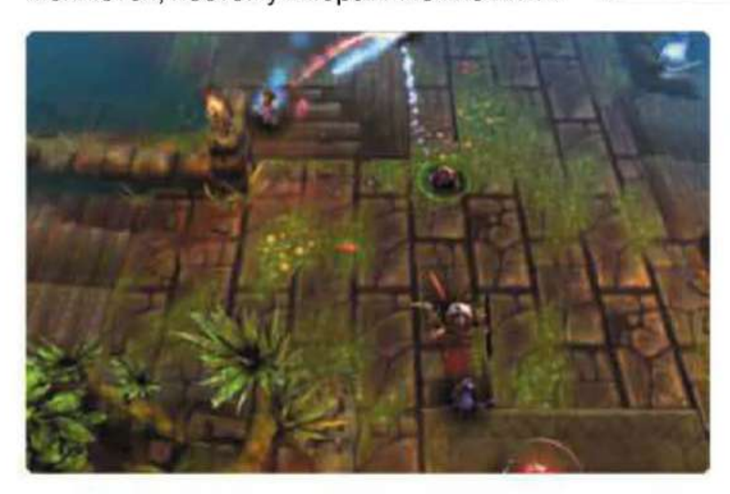



Мультяшная графика чем-то напоминает Magicka. Авторы Bloodline Champions, кстати, тоже шведы, земляки Arrowhead Game Studios.

сонажу, его даже выделить не получится из общей массы. Подобное отсутствие целей позволяет избегать почти любых ударов и вносит в игру некоторый сумбур и панику (по крайней мере, на первых порах – точно). Зато игра дает новый и необычный опыт, что особенно важно для геймеров, перекормленных самыми разными MMO.
Каждый герой обладает шестью специальными ударами и одной сверхспособностью, для использования которой необходимо накопить Ярость (обязательно с большой буквы). Все семь навыков действуют всегда с одинаковой силой: в Bloodline Champions нет никаких резистов, эффектов уклонения или критических попаданий. Важно лишь попасть в противника. Кстати, союзники тоже могут пострадать от вашего героя, так что не стоит забывать о командной игре. Для координации группового взаимодействия в проекте есть встроенный голосовой чат.
Соперник подбирается в зависимости от количества проведенных боев и очков рейтинга. Таким образом, явному нубу система предложит в оппоненты похожего «криворучку», аналогично и «папки» будут сражаться между собой. Новичков попросту не пустят в бой к ветеранам. На этом баланс не заканчивается. Все чемпионы при правильном использовании могут составить конкуренцию друг другу. Нет такой комбинации персонажей в команде, которая бы имела неоспоримое преимущество. Всегда найдется тактический прием, позволяющий одолеть противника. В дополнение к этому герои каждую неделю (на ЗБТ каждые 2 дня) меняются, поэтому выбрать можно лишь класс, за который есть желание играть. Сама по себе игра – условно-бесплатная, но без полома баланса. Собственно, докупать можно лишь доступ к дополнительным персонажам (которые ничуть не сильнее базовых, – просто другие) и менять их внешний облик (тоже ни на что не влияет). Поэтому игрок с толстым кошельком никогда не будет всех рвать только потому, что ему не жаль вкачивать в игру деньги. Это чудесно. Если же вам важно, как выглядит ваш альтер-эго, повлиять на это можно с помощью пластиковых карт, электронных денег, терминалов QIWI и КАМПЕЙ и банковских переводов.
Вот, собственно, и все! Если вы не из тех, кто заботливо выращивает репу на «Зомби-ферме» или готов довольствоваться одним кликом мышки в час, – это игра для вас. Рвите противников в клочья, завоевывайте рейтинг и... «да пребудет с вами сила»!


Восемь божеств готовы принять жертвоприношения. Почти как в нашем итоговом спецматериале.









Автор:
Андрей Окушко



# ВТОРАЯ МИРОВАЯ НА МОНИТОРЕ:

**Вторая мировая… Два коротких слова, вместивших в себя все. Боль и ужас, кровь и слезы, смерть и радость победы над общим врагом. Десятки миллионов погибших и раненых, сотни миллионов пострадавших и оставшихся без крова – все это последняя и самая страшная война в истории человечества. К счастью, она давно осталась в прошлом, и мы можем наслаждаться мирным небом над головой. Но никакое историческое событие не избежит внимания игровой индустрии. А уж событие такого масштаба так и вовсе просто обязано было попасть на мониторы. И попало. Не один, не два, не три и даже не тридцать три раза.**

Вопрос только в том, достоверны ли сведения, закладываемые нам в голову разработчиками? Ведь каждый кулик свое болото хвалит. Так, американские компании старательно рассказывают, что именно их предки решили исход битвы с жестоким врагом, высадившись в Нормандии. Англичане бьют себя в грудь, вспоминая Битву за Британию и месяцы, когда они в одиночку противостояли гитлеровцам. Справедливости ради уточним, что российские студии более объективны, они не прочь поведать и о Втором фронте, и о баталиях в Африке или на Тихом океане. Хотя, наверное, это не из-за отсутствия «ура-патриотов» в рядах сотрудников отечественных компаний. Просто любая команда, желающая неплохо зарабатывать, старается выходить и на западный рынок тоже. А там не любят, когда вся игра – строго про бои за Москву или Сталинград.

Посмотрев на десятки наименований проектов «по мотивам Второй мировой» мы решились оценить их с точки зрения исторической достоверности. Предупреждаем, вы не найдете здесь «Операции Silent Storm» или Rush for the Bomb – альтернативная история остается темой отдельного разговора. Нет здесь и глобальных стратегий, в которых нам дают стартовую расстановку сил, а дальше события могут отправиться по любой дорожке. Зато уж Call of Duty или «Ил-2 Штурмовик» присутствуют. Потому что они – о том, какой она была, та самая война.







# ИГРА ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?







Польская кампания вермахта освещается в играх слабо. И если действиям германцев еще уделяется какое-никакое внимание (хоть и недостаточное, ведь это первое применение «блицкрига» на практике), то о защитниках первой страны, подвергшейся немецкой агрессии, разработчики обычно забывают. Иногда из их уст слышны бредовые вещи насчет атаки танков кавалерийскими пиками (антифакт, ни единого подтверждения которому нет). К счастью, исключения есть. Для любителей планировать бой «от забора и до обеда» рекомендуем «Вторую мировую» – по-настоящему хардкорный варгейм. В нем можно сыграть за обе стороны: за активно наступающих немцев и отчаянно отбивающихся поляков. Все миссии основаны на реальной истории, характеристики вооружения или техники – тоже. Есть, конечно, ляпы: например, когда расчет противотанковой пушки в ужасе бежит при виде броневика или мощнейшее орудие не пробивает PzKpfw II. Впрочем, во «Втором издании» с проблемами по большей части справились. А вот атмосферу сохранили, что особенно видно в кампании за поляков – видя прущую на тебя силищу, поневоле призадумаешься, что шансов у твоей страны нет. Ну а если с тактикой вы не дружите, переключите внимание на RTS Codename Panzers: Phase One – начало войны, штурм Варшавы и взятие в плен вражеского генерала в ней показаны неплохо. Правда, только со стороны атакующих, но тут уж ничего не поделаешь.







## КАК-ТО УТРОМ НА РАССВЕТЕ...

Был ли шанс избежать войны? Сомнительно. Страны Антанты, договорившиеся с Германией о перемирии в Первой мировой, выбросили в мусорную корзину свои изначальные условия. Грубой силой и шантажом они заставили побежденных подписать унизительный мир, экономические статьи которого даже Черчилль назвал «злобными и глупыми». А маршал победы Фош и вовсе сделал потрясающее по точности предсказание: «Это не мир, а перемирие на двадцать лет». Как в воду глядел – Версальский договор подписали в 1919-м, а уже в 1939-м все началось по новой.

Развязала войну новая власть, установленная после победы НСДАП под руководством Гитлера на выборах в Германии в 1933 году. На рассвете 1 сентября 1939 года восставшая из пепла немецкая армия напала на Польшу. Польское государство не имело шансов на победу, планируя защитить сразу всю (слишком протяженную) границу. Но удары танковых клиньев вермахта при поддержке люфтваффе рассекли обороняющиеся порядки, после чего оставалось лишь уничтожить окруженные группировки. 9 сентября солдаты Третьего рейха обнаружились на окраинах Варшавы, а 14-го начали штурм Бреста. Надежда на сопротивление умерла, когда 17 сентября Советский Союз ударил полякам в спину, начав операцию по присоединению Западной Беларуси и Украины. Как итог, 28-го столица Польши пала, а 6 октября сложили оружие последние армейские подразделения. Впереди было пять долгих лет оккупации.



С морскими баталиями в той кампании не сложилось – флот Польши не дорос до уровня врага. Но кое-что было – скажем, «Операция «Пекин» в Silent Hunter (и в последней пятой части, и в старенькой второй). Та, в которой три эсминца Речи Посполитой пытались эвакуироваться в Англию. Правда, в жизни они сбежали без особых проблем, а в виртуальности мы их ловим и топим. Угадаете, на чьей стороне приходится воевать в игре?

С МОРЕМ В ТОЙ КАМПАНИИ НЕ СЛОЖИЛОСЬ – ФЛОТ ПОЛЬШИ НЕ ДОРОС ДО УРОВНЯ ВРАГА.



В отображении Битвы за Атлантику впереди планеты всей, конечно же, Silent Hunter II, III и V. Суровые будни немецких подводников показаны с высокой степенью достоверности. Поначалу мы патрулируем английское побережье, спокойно топя попадающиеся корабли. Затем можно развлечься, проникнув в базу Гранд-флита – Скапа-Флоу – и наведя там шороху (что в реальности сделал немецкий капитан Гюнтер Прин, записавший на свой счет линкор «Ройал Оак»). Да, и еще – лучше всего берите вторую или третью часть серии, пятая на симулятор смахивает слабо и подходит в основном тем, кто хочет весело и беззаботно перестреливаться с эсминцами из палубной пушки. В реальности такие «развлечения» приводили к безвременной гибели подлодки.

БУДНИ ПОДВОДНИКОВ В SILENT HUNTER II ПОКАЗАНЫ С ВЫСОКОЙ СТЕПЕНЬЮ ДОСТОВЕРНОСТИ.







## НА ТОЙ ВОЙНЕ НЕЗНАМЕНИТОЙ

Что интересно, Гитлер до последнего надеялся отодвинуть в далекое будущее столкновение с «мировой системой капитализма». 6 октября 1939 года он предложил собрать мирную конференцию, но было поздно – потерять лицо его противники не могли (они ведь обещали защитить Польшу). Впрочем, на западном фронте царило затишье, если не считать действий немецких подлодок в Атлантике и обменов бомбежками между сторонами. Тем временем СССР, используя фальшивый предлог, 30 ноября атаковал Финляндию. Только вот вопреки планам советского Генштаба, финская оборона не рассыпалась. Редкие, но удачно расположенные доты так называемой «линии Маннергейма» и невероятно упорное сопротивление защищающихся затянули сражения аж до середины марта 1940-го. Но на большее сил Финляндии уже не хватило.







Финская же война, прозванная «незнаменитой», до недавнего времени оставалась «белым пятном» на карте игроделания. Редкие упоминания в стратегиях (вроде Panzer General II) тему не раскрывали совершенно, разве что давали общее представление о печальном положении окруженных частей Красной Армии в условиях морозов и плохого снабжения. Исключение – RTS «Talvisota: Ледяной ад». Два с половиной десятка миссий сполна освещают все ключевые моменты (штурм линии Маннергейма или гибель 44-й и 163-й дивизий РККА под Суомуссалми присутствует). Ну а с экшенами все по-прежнему плохо: более-менее близок к реальности разве что мод FinnWars 2 к Battlefield 1942. Но вы же понимаете, требовать от модификации к упомянутой игре полноценного историзма глупо. Хотя представление о вооружении финнов составить можно, как и побегать в их форме.

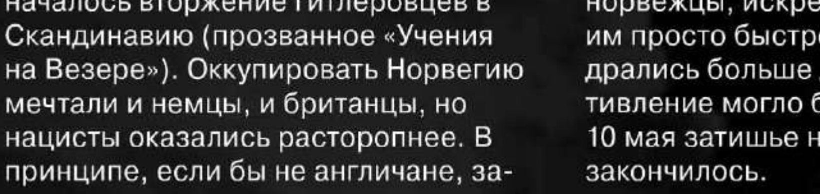






В операции по захвату Норвегии основную роль сыграли авиация и флот, что неудивительно – посмотрите на очертания этой страны на карте. Так что и игры подобрались соответствующие. С моря атакует Silent Hunter (в трех перечисленных выше ипостасях). Особой «гениальностью» из них отличилась вторая серия, где для победы в соответствующей миссии надо было кровь из носу успеть подойти к Бергенскому порту в назначенное время. Топить флот Союзников до 4 утра 9 апреля не имело никакого смысла, а опоздание приводило к поражению. Зато потом наступало время оторваться – кораблей кругом оказывалось видимо-невидимо, а особо упорных дальше ждал сюрприз: настоящий британский линкор с хорошим охранением (возможно, намек на линейный крейсер «Ринаун», реально участвовавший в битве). Чем не повод порадоваться?



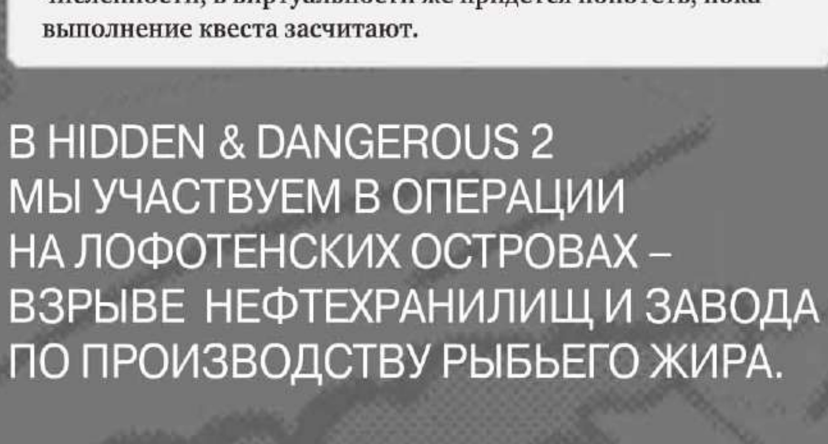


## УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ И ЕЩЕ РАЗ УЧИТЬСЯ

Буквально через месяц, 9 апреля, началось вторжение гитлеровцев в Скандинавию (прозванное «Учения на Везере»). Оккупировать Норвегию мечтали и немцы, и британцы, но нацисты оказались расторопнее. В принципе, если бы не англичане, захват северных стран вообще бы прошел без сучка и задоринки. Однако поддержанные «западными друзьями» норвежцы, искренне считавшие, что им просто быстро пришли на помощь, дрались больше двух месяцев. Сопротивление могло бы продолжаться, но 10 мая затишье на Западном фронте закончилось.







В какой-то степени к Норвегии относится и Hidden & Dangerous 2 – в ней отряду игрока приказывают принять участие в операции на Лофотенских островах. Там в марте 1941-го британские спецназовцы взрывали фабрики по производству рыбьего жира и нефтехранилища. Правда, в реальности немцы сопротивления не оказывали по причине своей малой численности, в виртуальности же придется попотеть, пока выполнение квеста засчитают.

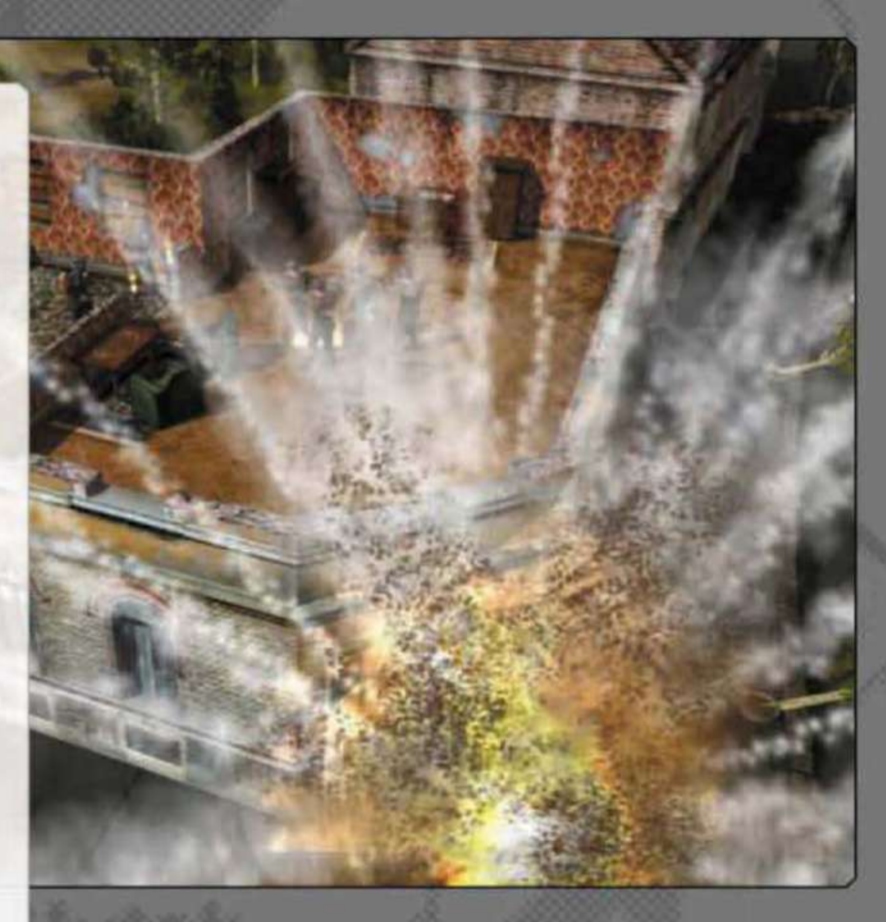
В HIDDEN & DANGEROUS 2 МЫ УЧАСТВУЕМ В ОПЕРАЦИИ НА ЛОФОТЕНСКИХ ОСТРОВАХ – ВЗРЫВЕ НЕФТЕХРАНИЛИЩ И ЗАВОДА ПО ПРОИЗВОДСТВУ РЫБЬЕГО ЖИРА.







Французская кампания по большей части осталась незамеченной игроделами. Ну, почти. К примеру, в Codename Panzers: Phase One есть штурм укрепрайона и сражение с британскими танками «Матильда» (действительно доставившими немало хлопот немецкому командованию из-за неприлично толстой брони). А в упоминавшейся уже «Второй мировой» целых пять миссий дают почувствовать себя в шкуре защитника Парижа и окрестностей. Тут и стычки на границе, и оборона Дюнкерка, и последние дни независимой Франции, сражавшейся даже тогда, когда столица покорилась (не зря, ой не зря партизаны-маки считались одними из самых непримиримых). Само собой, полный набор техники прилагается – знаменитые оригинальными обводами боевые машины страны, сделавшей танкостроение массовым, покажут немцам, где раки зимуют.



## НА ПАРИЖ!

Именно 10 мая вермахт начал наступление на Западе. Оригинальный план, предложенный будущим фельдмаршалом Манштейном, вывел танковые части в промежуток между «линией Мажино» и двигающимися на помощь Бенилюксу войсками Союзников. А дальше… Дальше был разгром считавшейся сильнейшей на континенте французской армии. Зачастую немцы даже не успевали конвоировать пленных в тыл, лишь конфискуя у них оружие и показывая, куда идти, чтобы попасть в лагерь. 23 мая 1940 года танки Гудериана выходят к порту Дюнкерка (последней точке, откуда можно было эвакуировать в Великобританию десятки тысяч людей), но внезапно останавливаются, дав врагам шанс покинуть континент. А 22 июня Франция подписывает перемирие, по которому теряет почти все. Война на Западе, однако, не заканчивается. В Великобритании становится премьером 64-летний «ястреб» Черчилль, готовый дружить хоть с чертом, хоть с дьяволом, лишь бы спровадить Гитлера к ним в гости.







А вот Битва за Дюнкерк в играх появлялась частенько. Например, в Blazing Angels: Squadrons of WWII мы сражались на стороне британцев, не давая асам Геринга разрушить мост, атакуя наступающие колонны гитлеровцев и прикрывая эвакуацию. Да, авиация и флот Союзников действительно работали день и ночь, давая возможность своим сбежать с континента на острова. Разве что внезапное явление народу крупных сил Кригсмарине разработчики выдумали – немецкие корабли предпочитали не болтаться в пределах прямой видимости Гранд Флита. Ставка делалась в первую очередь на подводные лодки, что и подтверждают многочисленные Silent Hunter.







А вот боям на Балканах уделено маловато внимания. В стратегиях отличилась разве что Codename Panzers: Phase One, приоткрывшая завесу тайны над операцией «Меркурий» – немецкой высадкой на Крит (единственной крупной десантной операцией Третьего рейха). В общем, поле для деятельности талантливых студий непаханое. Жаль, что талантливые чаще отвлекаются на другие эпизоды – например, на историю с гибелью «Бисмарка».



Понятно, что операция «Катапульта» (удар англичан по флоту режима Виши) западными студиями не упоминается – кому ж охота признаваться в совершенном предательстве? А вот бои над островом распиарены донельзя. Но, как ни странно, лучше всех с этим справилась отечественная команда, недавно выпустившая «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию». Две кампании (за каждую из сторон) плюс набор миссий позволяют взглянуть на те горячие деньки с позиции пилотов как истребителей, так и бомбардировщиков, полетать над сушей и над морем, подстрелить десяток-другой врагов и даже сразиться по Сети. И все бы прекрасно, да есть одна проблемка – хотя игра не перевирает историю и упоминает о многих интересных моментах сражения, требования к «железу» у нее просто запредельные. Любой компьютер, купленный года полтора назад, рано или поздно (скорее рано) впадет в ступор, пытаясь обработать немаленькие карты с кучей мелких деталей. И что же делать?



## ПРАВЬ, БРИТАНИЯ

Сэр Уинстон быстро подтвердил репутацию решительного человека – 3 июля королевские военно-морские силы ударили по бывшему союзнику, атаковав остатки флота Франции. 9 июля началась Битва за Британию – грандиозное сражение в небесах. Оно шло до конца октября и закончилось поражением Германии, первым в войне. Как ни старались люфтваффе, но Герингу не удалось подавить сопротивление, обеспечив предпосылки для высадки с моря. Надежда оставалась на блокаду, но система конвоев и негласная поддержка США не позволили немцам удушить неприятеля «удавкой из-под воды». А удачные дипломатические ходы противника заставили метаться по континенту в поисках потенциальных союзников Англии. В итоге, весной 1941-го пали Греция и Югославия, а прочие балканские страны скоренько записались в подручные Гитлера.





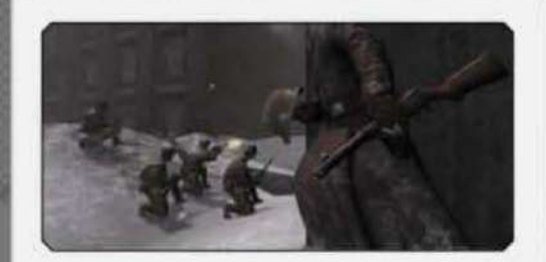




ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN УДИВЛЯЕТ ПОЧТИ ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ПОВЕДЕНИЕМ ИИ И СТРАТЕГИЧЕСКИМ ПЛАНИРОВАНИЕМ ДЕЙСТВИЙ.



Варианты есть. Первый – купить новую машину. Второй – обратиться к кампаниям в «Ил-2 Штурмовик», сделанным на старом движке. Третий – достать запылившийся диск с Rowan's Battle of Britain (аж 2000 года выпуска!). Представьте себе, несмотря на почтенный возраст, она до сих пор удивляет кое-какими находками. Например, почти человеческим поведением ИИ, старающимся сбежать, если он считает, что вы у него на хвосте (даже если все обстоит иначе). Но еще интереснее возможность стратегического планирования – за британцев мы стараемся распределить немногочисленные эскадрильи так, чтобы сдержать натиск нацистов (не забудьте про радары, сыгравшие в победе ключевую роль!). За немцев прорываем оборону и бомбим, бомбим, бомбим. Получилось интересно и познавательно – крайне рекомендуем.



Начало операции «Барбаросса» и Битва под Москвой, увы, все еще ждут тех, кто займутся ими вплотную. Сталинград и тем более высадка в Нормандии раскручены в разы сильнее. Но ищущий обрящет, варианты присутствуют и здесь. Например, в Call of Duty 2 все начинается с обороны столицы СССР. Увы, счастье быстро заканчивается, перед нами лишь завуалированное обучение. Хотя фрицы присутствуют, есть даже бронетранспортер, подрываемый прилепленной к корпусу взрывчаткой. Нетривиальный способ – обычно использовались мины, гранаты, «коктейли Молотова», на худой конец. Но это Call of Duty 2, здесь даже с танками так расправляются в два счета.





Стратегам снова рекомендуем «Вторую мировую» – вот уж где можно всласть повоевать, особенно за наших (в том числе в июне 1941-го – в величайшем танковом сражении в истории под Ровно). Рубке под Москвой тут посвящено аж десять миссий! Здесь и знаменитый бой у разъезда Дубосеково (где стояла дивизия генерала Панфилова), и сражение у города Истра (в результате почти полностью разрушенного), и ожесточенные схватки на подступах к селу Крюково (ныне часть Зеленограда). Правда, чтобы пройти через все это, надо обзавестись «Вторым изданием».

## МАРКС ПРОТИВ МАРКСИСТОВ

Пока Третий рейх расширялся на западе, Советский Союз делал то же самое на востоке, штампуя новые республики с завидной скоростью. Опасаясь дальнейшего усиления потенциального противника, 22 июня 1941 года Германия атаковала (кстати, изначально план «Барбаросса» разрабатывался штабистом по фамилии Маркс). И тут внезапно выяснилось, что сосед невероятно силен, одних танков у него было в разы больше, чем у Германии и всех ее «друзей» вместе взятых. Аналогично с самолетами и артиллерией. На стороне Третьего рейха остался фактор внезапности и лучший уровень обучения войск. Последнее, однако, частично компенсировалось героизмом солдат Красной Армии, хотя случаи бывали разные – кто-то бросался с гранатой под танк, а кто-то – сдавался в плен. Потери обороняющихся исчислялись миллионами, но телами они остановили врага: если Минск взяли через шесть дней после начала войны, то на




Смоленск понадобилось уже восемнадцать, а до штурма Москвы оставалось еще два с половиной месяца. «Блицкриг» перестал быть молниеносным, а дальше...

Дальше для Берлина случилось страшное. 5 декабря советские войска под Москвой перешли в контрнаступление, громя измотанные боями части врага. Немцев отбросили на пару сотен километров, после чего силы у Красной Армии тоже закончились. Но психологический эффект оказался огромен: не только в пределах СССР, но и во всем мире поняли – немцев можно бить и на суше. А россказни о непобедимости германских вооруженных сил – лишь еще один миф, придуманный Геббельсом и подручными.





Пару слов скажем и о Codename Panzers: Phase One, чья кампания не забыла о «Барбароссе», хотя и быстро свернула повествование. В игре нам сразу дадут понять, что атака в лоб на группу советских тяжелых танков приводит к быстрой и бесславной гибели хлипких немецких машинок. На пальцах объяснят, сколь полезны трофеи (особенно подвижный железнодорожный состав). И даже позволят покататься на захваченном Т-34 (представьте себе, в танковых частях Третьего рейха служили и наши танки, получавшие индекс (r) – от слова «Russisch»). Ну и под Москвой тоже посражаемся – уже на правильной стороне.



Есть еще Mockba to Berlin, но лучше даже не смотрите в ее сторону – и сама игра получилась плохонькой, и миссии в ней имеют мало отношения к действительности. А еще суровые дни 1941-го показаны во «В тылу врага 2: Братья по оружию». Там предлагается как биться на подступах к Ростову-на-Дону и в самом городе, так и встретить немчуру под Москвой. Надо сказать, наступление неприятеля показано предельно реалистично: с поддержкой артиллерии и танков, с захватом сначала передовых позиций и медленным продвижением вперед. Но больше всего поражает то, что под техникой иногда ломается лед! А ведь подавляющее большинство игр игнорируют этот момент, позволяя «Королевским тиграм» преспокойно переправляться через хлипкий покров замерзшей воды зимой.







Борьба с Африканским корпусом под командованием Роммеля – дело нелегкое. Один из лучших фельдмаршалов Гитлера выжимал из подчиненных ему людей и техники все, а потом еще чуть-чуть. В 1942-м он планировал войти в Каир и добраться до Суэцкого канала, но не потянул. Как утверждает Infinity Ward в Call of Duty 2 – благодаря усилиям диверсантов, лишивших немцев топлива и боеприпасов. Отрицать не будем, британские спецназовцы в тылу «арийцев» наличествовали (о чем ниже), хотя решающую роль сыграли не они, а упорная оборона Эль-Аламейна, минные поля и авиация. Впрочем, в защите города мы тоже поучаствуем – одна из миссий игры посвящена именно ей. А дальше сходим в контрнаступление, прячась за танками и очищая окопы от врага. Кстати, впереди нас ждут знаменитые 88-мм зенитки, отлично показавшие себя в борьбе с техникой. Придется разобраться и с ними, иначе бронированные «Крузейдеры» не пойдут в прорыв. И мы не сможем покататься «с шашкой наголо» на одном из них.

Но на самом деле блестяще справились с «африканским квестом» в Codename Panzers: Phase Two. Разработчики не забыли, что с другой стороны тоже были люди, и рассказали историю рядового итальянского фашиста, ищущего пропавшего на войне брата. Без пафоса и надрыва он вместе с боевыми товарищами пройдет через самые интересные моменты – от Сиди-Баррани в 1940-м (крайней точки продвижения итальянцев) до заката «Новой Римской империи» – отступления в Тунис. На этом фоне сюжет за Союзников, где бои разворачиваются в других «горячих точках» Северной Африки (Эль-Аламейне и Тобруке), кажется блеклым и неприметным.







## НА ДАЛЕКИХ НА ГАВАЙЯХ

Бои тем временем шли не только в Европе. В Африке Ось и Союзники развлекались вовсю. Корпус под командованием Роммеля и британские войска с веселым гиканьем гонялись друг за другом по пустыне, периодически захватывая крепости вроде Тобрука. И все же потихоньку англичане со товарищи преодолели трудности и склонили чашу весов в свою пользу. Они вытурили итальянцев из Эфиопии и окрестностей, установили контроль над Средиземным морем, загнав флот Муссолини в порты, а затем... Затем 8 ноября 1942 года в Западной Африке высадились американцы. До капитуляции стран Оси на «Черном континенте» оставалось полгода. Кстати, десант стал возможен благодаря перелому в Атлантике, где конвои, радары и воздушная разведка поставили крест на идеях господства в океанах за счет одного лишь подводного флота.





События в небесах Черного континента неплохо осветили в Blazing Angels: Squadrons of WWII. Геймерам предлагалось поддерживать с воздуха атаку 8-й армии, перехватывать знаменитые пикирующие бомбардировщики «Штука» (Ju.87) и спасать своих, оказавшихся в окружении. Вполне достойная подборка заданий. Если бы не излишняя аркадность проекта...



История высадки в Алжире рассказана, к примеру, в Medal of Honor: Allied Assault. К сожалению, традиционные американские заморочки с суперменом, в одиночку обеспечивающим успех стране, никуда не делись. Хотя в действительности на самых опасных участках судьбу вторжения решили не бравые рэмбо, одинаково прекрасно справляющиеся и с пулеметами, и с трофейными «Тиграми», а поддержка с моря и авиация.

Узнать о жизни в Северной Африке в конце 1942-го нетрудно и из Hidden & Dangerous 2 вкупе с аддоном Sabre Squadron. Представьте себе, и удачные атаки на аэродромы (с уничтожением десятков самолетов), и попытки похищения высших офицеров Германии, и освобождение пленных имеют аналоги в реальности. К тому времени Специальная Авиадесантная Служба (SAS) Великобритании окрепла настолько, что порой разгуливала по немецким тылам как у себя дома. Хотя тевтоны иногда подкладывали ей свинью, несколько раз вырезая отряды диверсантов едва ли не под корень, а в январе 1943 года и вовсе захватили в плен создателя SAS – Дэвида Стирлинга. Впрочем, до конца войны он дожил и вообще скончался аж в 1990 году, успев побороться с расизмом, коммунизмом, Каддафи и т.д. и т.п.



По-настоящему блестяще (без ненужной возни с микроменеджментом, как в «Стальных монстрах») ход тихоокеанской кампании передан в Battlestations: Midway и Battlestations: Pacific. Два творения венгров из Eidos Hungary совмещают исторические сведения с приличной долей экшена и налетом стратегического планирования. Пройдя игры, даже двоечник в два счета объяснит, чем торпедоносец отличается от бомбардировщика и почему битву в Коралловом море нельзя считать однозначной победой любой из сторон. Правда, миссии за японцев уже не так достоверны. В них реально добиться победы для Страны восходящего солнца. А значит, Мидуэй будет взят, линкор «Ямато» поучаствует в ключевых боях, Гуадалканал не сдастся американцам, да и Вторая мировая закончится иначе. Что ж, не любите альтернативу – выбирайте американцев, в кампаниях за них сериал более-менее придерживается достоверности (насколько это возможно в экшене). Ну, или промчитесь по мало-мальски значимым событиям при помощи полуаркадной «леталки» Heroes of the Pacific.



А вот Silent Hunter 4, вроде бы посвященный от и до войне в Тихом океане, просто убог. Тараны и артиллерийские дуэли в исполнении подлодок наводят на мысль, что разработчики не озаботились ознакомиться со спецификой подводной войны. Право слово, хотите тихой сапой потопить линкор «Ямато» – найдите старенькую первую часть сериала. Не прогадаете.





## ГАВАНЬ ЖЕМЧУЖНАЯ, ОДНА ШТУКА

Не так просто было и на Дальнем Востоке, где японцы 7 декабря вступили в войну на стороне Германии. Впрочем, с Советским Союзом они сражаться не стали, свято соблюдая пакт о ненападении и предпочтя атаковать владения западных держав. Поначалу для самураев все складывалось просто прекрасно – неожиданная атака на Перл-Харбор на время выключила американцев из борьбы, затем за полгода пали Филиппины, Сингапур, Бирма, голландская Ост-Индия (Индонезия), десятки островов в Тихом океане.

Затем ситуация поменялась. Поражение при Мидуэе (где флоту США просто сказочно, невероятно везло!) лишило японцев большинства обученных пилотов, а также квартета тяжелых авианосцев. Восстановиться после потерь шансов не было, оставалось выдумывать неординарные ходы, вроде знаменитых камикадзе. Но завоеванные позиции продолжали теряться, как это случилось, скажем, с островом Гуадалканал – одной из ключевых точек, контролируя которую, самураи перехватывали океанские конвои. После полугода боев американцы очистили Гуадалканал от врагов. И хотя людские потери оказались несравнимыми с Восточным фронтом, зато техники уничтожили порядочно – одних самолетов почти полторы тысячи.









ПО MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT МОЖНО ИЗУЧАТЬ ИСТОРИЮ БОЕВ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ США ВО ВТОРУЮ МИРОВУЮ. И БЕСКОНЕЧНЫХ ЖИЗНЕЙ, МОДНЫХ В НАШИ ДНИ, ЗДЕСЬ НЕТ.

Но Battlestations рассказывает о судьбе флота и авиации. А как же пехота? Добро пожаловать в Medal of Honor: Pacific Assault. Да, от любви к супергероям, спасающим страну, в ней не избавились, но уровень достоверности высок. Мы отгоняем зенитным огнем торпедоносцы от линкора «Невада» в Перл-Харборе, гранатами выкуриваем засевших в джунглях островов Тихого океана пулеметчиков, хоронимся среди скал от минометных расчетов. Высаживаемся на Гуадалканал и обороняем аэродром Хендерсон-Филд (без которого шансов на успех у американцев не было бы), защищаем периметр возле мыса Лунга и штурмуем деревню Кокумбона, где размещался японский штаб. Многовато неизвестных названий? Зато американцам они прекрасно знакомы – по Pacific Assault, по сути, изучается история боев морской пехоты США во Вторую мировую. И бесконечных жизней, столь модных в наши дни, здесь нет.







Харьковское наступление все же нашло своего сказителя – Graviteam (угадайте, в каком городе базируется эта команда?). Именно она сделала толковейший симулятор «Стальная ярость: Харьков 1942». На выбор самые разные машины – от знаменитой «тридцатьчетверки» до бронеавтомобиля БА-10. Причем даже не любящие хардкорные проекты геймеры приглашаются принять участие в харьковском наступлении – для них имеется «режим Бога», повышающий шансы на выживание. Само собой, все бои в кампании выполнены с высокой степенью достоверности – разработчики едва ли не с лупой излазили места сражений, так что стычки у Барвенково или ожесточенная баталия у Изюма присутствуют. К сожалению, издатели не заинтересовались перспективным направлением, заморозив создание сиквела «Операция "Блау"». Похоже, навсегда.

Вокруг событий под Харьковом вертится все и в игре «В тылу врага». Правда, первая скрипка досталась не городу, а «Катюше», которую надо спасти или уничтожить, чтобы она не досталась противнику (кстати, в реальности тоже оказавшийся под угрозой реактивный миномет надо было уничтожить). Такое внимание к деталям понятно – стратегия от Best Way была ориентирована на сражения с участием малых подразделений, а не на масштабные схватки десятков солдат.



## ИДУТ ПО УКРАИНЕ СОЛДАТЫ ГРУППЫ «ЦЕНТР»

Тем временем на советско-германском фронте Красная Армия попыталась развить успех, достигнутый под Москвой. В мае 1942-го началось наступление под Харьковом, завершившееся полным провалом (сотни тысяч убитых и попавших в плен тому подтверждение). Немцы же, у которых был собственный план, начали воплощать его в жизнь и поначалу достигли потрясающих результатов: в июле «истинные арийцы» стартовали с исходных позиций под Харьковом (заодно захватив Севастополь), а всего через полтора месяца зачерпывали касками воду из Волги. И все бы прекрасно, да вот одна мелочь – Сталинград сдаваться не собирался...





И пара слов о захвате Севастополя – практически идеально он показан во «В тылу врага 2: Братья по оружию». Наступление немцев, обстрел тяжелыми мортирами «Тор» и «Один», помощь советским войскам со стороны 30-й береговой батареи – все это было в нашем прошлом. Не было захвата тех самых тяжелых орудий, но надо же и разработчикам иногда пофантазировать, правда? И напоследок о море – в Silent Hunter 2 обратите внимание на миссию о гибели PQ-17, брошенного всеми на северных морских трассах. Интересно, реалистично, познавательно, хоть и приходится топить многострадальный конвой, а не спасать его.





Для стратегов у нас замечательный подарок – одноименная игра («Сталинград»). Больше 40 миссий, описывающих мало-мальски значимые моменты с лета 1942-го до начала февраля 43-го. «Переправа через Чир», «На подступах к Сталинграду», «Тракторный завод», «Штрафной батальон», «Мамаев курган», «Тигры» – названия карт будто звучат приветом из славного прошлого. И ведь проект не скатился в однообразное «штампуем юниты, выносим врага, штампуем юниты» – где-то приходилось переть напролом, где-то использовать обходные маневры или вовсе заниматься чем-то необычным. Например, управлять знаменитым снайпером Василием Зайцевым или спасать немецкую экспериментальную противотанковую самоходку «Эмиль» от Красной Армии. Да, ТТХ танков не всегда совпадали с реальностью, но за такое разнообразие, приправленное историчностью, на памятник себе создатели наработали.







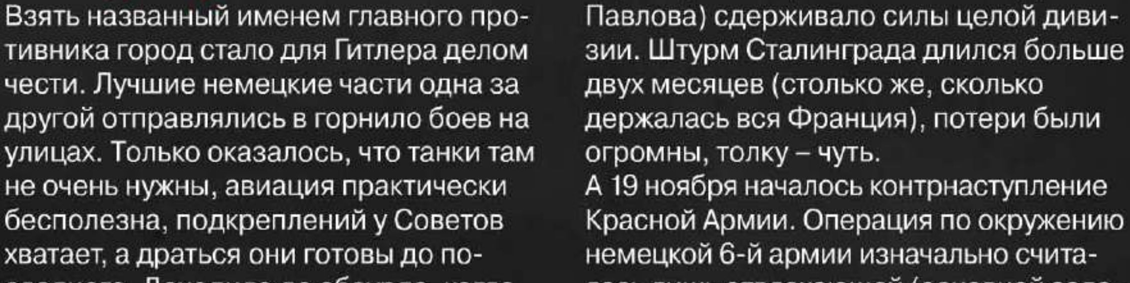
Как ни странно, внимание теме боев на Волге уделили и на Западе. В лидеры выбилась Call of Duty. Аж три раза сериал обращался к теме Сталинграда (в играх с циферками «1» и «2», а также в World at War). Накал городских боев передан неплохо, но развесистой клюквой Infinity Ward тоже не брезговала. Бессловесно идущие без оружия прямо на пулеметы советские солдаты, сваливающиеся чуть ли не на голову образцы оружия из будущего и прорисованные в стиле худших пропагандистских образцов солдаты вермахта – далеко не полный список ляпов. Зато штурм и оборона Дома Павлова, взятие вокзала и борьба с бронемашинами оказались выше всяких похвал. Ветераны, к слову, подтверждают реалистичность многих моментов, например, в снайперской дуэли надо заставить высунуться врага, подняв над проемом каску. Прием, широко применявшийся во Вторую мировую.



## ЗА РОДИНУ, ЗА СТАЛИНА!

Взять названный именем главного противника город стало для Гитлера делом чести. Лучшие немецкие части одна за другой отправлялись в горнило боев на улицах. Только оказалось, что танки там не очень нужны, авиация практически бесполезна, подкреплений у Советов хватает, а драться они готовы до последнего. Доходило до абсурда, когда одно строение (так называемый Дом Павлова) сдерживало силы целой дивизии. Штурм Сталинграда длился больше двух месяцев (столько же, сколько держалась вся Франция), потери были огромны, толку – чуть.

А 19 ноября началось контрнаступление Красной Армии. Операция по окружению немецкой 6-й армии изначально считалась лишь отвлекающей (основной задачей было еще дальше отбросить вермахт от столицы). Но внезапно выяснилось, что, бросив все силы на город Сталина, гитлеровцы обнажили фланги, оставив там вспомогательные и союзнические части. В итоге за пять дней – с 19 по 23 ноября 1942 года – кольцо окружения замкнулось. После чего немцев выбили с Кавказа, догнали до Харькова, а прижатые к Волге части заставили капитулировать. 3 февраля 1943 года в плен попали почти 100 тысяч солдат и офицеров вермахта – такой катастрофы адепты «блицкрига» не ожидали. Впрочем, дожили до плена и Сибири не все, десятки тысяч сгинули от морозов, голода и атак Красной Армии.







Нечто среднее между «Сталинградом» и Call of Duty – Red Orchestra. Соответствие истории здесь получилось едва ли не стопроцентным. Особенно во второй части – первая стала больше пробой сил для Tripwire Interactive, являясь сетевым шутером с достоверными ТТХ оружия (к битвам на Волге в ней относятся лишь несколько карт, зато есть Москва, Курск и прочие известные места). Сиквел порадовал – 24 миссии, как и в стратегическом собрате, посвящены самым интересным моментам полугодового сражения на Восточном фронте. Атаки на «дом Павлова», бои за завод «Красный Октябрь» и, конечно же, огромный уровень с элеватором выполнены на твердую «пятерку». Одна беда – для сражений «32 на 32» карты получились слишком уж огромными. Порой в разы дольше ищешь соперника, чем перестреливаешься с ним. А ведь в реальном Сталинграде зачастую плотность солдат на сотню квадратных метров площади превышала все мыслимые пределы.

RED ORCHESTRA 2 – САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ МОМЕНТЫ СТАЛИНГРАДСКОЙ БИТВЫ.










Понятно, что «приключения» на Курской дуге описывают в первую очередь отечественные игры – у западных разработчиков другие приоритеты, да и иной уровень знаний про жаркие дни лета 1943 года. У наших же популярностью пользуются в первую очередь стратегии на данную тему. Наибольшую известность среди классических RTS обрела «Великие битвы: Курская дуга», на деле являющаяся дополнением к «Блицкригу II». Правда, если с названиями миссий тут все в порядке, то над историчностью характеристик танков, к примеру, явно следовало поработать. Отнюдь не все боевые машины, представленные в стратегии, реально выходили на поля сражений в июле 1943-го. Так что учить историю по этой части «Великих битв» все же не рекомендуем.



Гораздо серьезнее подошли к делу во «Второй мировой» и сиквеле «Искусство войны. Курская дуга». Ожесточенные схватки под Прохоровкой (где произошел один из крупнейших танковых боев в истории) и Понырями, боевой путь советской 67-й дивизии и немецкой дивизии «Великая Германия», полная достоверность в области ТТХ – вот далеко не полный список плюсов этих игр. Если бы не солидная кучка багов, цены бы им не было.







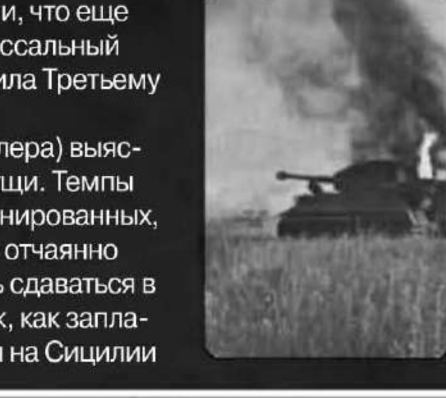
## ОГНЕННАЯ ДУГА

Курская битва в значительной степени до сих пор остается загадкой для историков. Точнее, всех интересует не столько ее ход, сколько предшествующие события. Немцы, решившись срезать большой выступ фронта, образовавшийся после контрнаступления Красной Армии под Сталинградом, почему-то отложили время проведения операции на несколько месяцев. Общепринятая точка зрения гласит, что Гитлеру до жути хотелось испытать в настоящем деле новейшее оружие – средние танки «Пантера» и противотанковые самоходные орудия «Фердинанд». Советские войска, разумеется, с радостью воспользовались полученной передышкой и построили штук восемь оборонительных полос. Доказав тем самым, что шила в мешке не утаишь – Сталину было даже известно время «стартового свистка». А утром 5 июля 1943 года еще и провели предварительную артподготовку по готовящимся к атаке солдатам вермахта, наверное, чтобы тем не было скучно ждать атаки.

И все же, несмотря на глубоко эшелонированную оборону, нашим дедам и прадедам пришлось тяжко. Да, новейших немецких машин было мало, около двух сотен «Пантер» – это ничто по меркам Восточного фронта, а уж «Фердинандов» за всю войну и вовсе произвели всего 90 единиц – смешно смотрится на фоне 50 с хвостиком тысяч «Т-34». Но и в этой, казалось бы изначально проигранной ситуации, нацисты ухитрились сжечь примерно 6 тысяч танков и САУ Красной Армии, потеряв, по самым оптимистическим данным, не больше четверти от этого числа. Судьба сражения висела на волоске, отдельные паникеры вообразили, что еще немного, и вермахт ждет колоссальный успех. Но реальность подложила Третьему рейху очередную свинью.
Во-первых, внезапно (для Гитлера) выяснилось, что немцы не всемогущи. Темпы наступления отстают от запланированных, советские солдаты почему-то отчаянно сопротивляются, отказываясь сдаваться в плен, в общем, все идет не так, как запланировано. Во-вторых, 10 июля на Сицилии







высадились Западные союзники. Можно сколько угодно ерничать по этому поводу, намекая, что несколько дивизий не способны повлиять на общее положение дел, но реально это был шаг к выведению одного из двух ведущих союзников Германии из игры. Благо и сами итальянцы не слишком-то рвались сопротивляться, предпочитая быстренько сдаться первому попавшемуся захватчику, что и сделали чуть позже – в начале весны. А дальше в дело вступила география: Апеннинский полуостров граничил с Австрией, то бишь с землями Третьего рейха – удар ниже пояса намечался классный. И хотя нельзя сказать, что с Восточного фронта были сняты и направлены на Итальянский значительные силы, но это оказалось еще одной соломинкой, упавшей на верблюжий хребет. Одной из многих, но все вместе они заставили упрямое животное отступить. Дальше… Дальше немцев погнали на запад, в сентябре форсировав Днепр, а в ноябре – взяв Киев.

Ну, а для желающих прогуляться по местам боевой славы в обличье простого солдата посоветуем выбрать Call of Duty: United Offensive. В центре внимания самые разные части Красной Армии, скажем, все та же 67-я гвардейская стрелковая дивизия. Именно в ее рядах мы встретим первый день немецкого наступления, и под сплошным огнем противника будем пытаться держаться так, как это делали предки. Затем отправимся драться за станцию Поныри, против которой немцы и в реальности бросили огромные силы. Дальше нас перебросят под Прохоровку и предложат поучаствовать в танковой битве (бояться не стоит, противотанковые орудия тут не так сильны, как в реальности). А завершится все штурмом Харькова. В общем, хоть и немного попсово, но накал страстей соответствует случившемуся в июле 1943-го. Да и толковой альтернативы-то нет.



Хардкорные варгеймеры знают, что лучше, чем в «Искусстве войны: Африка 1943» и дополнении «Итальянский вариант», заключительный этап сражений на «Черном континенте» не описал никто. Больше того, «1С» неожиданно для всех рассказала не только о пути немецких и союзнических войск, но еще и о нелегкой доле итальянской дивизии «Чентауро», одной из немногих боеспособных частей Муссолини, и даже о подвигах одинокого экипажа британского танка «Стюарт». Последнюю мини-кампанию советуем посмотреть тем, кому нравится копаться в характеристиках юнитов и растить экипаж для бронемашины с нуля. Прямо World of Tanks в миниатюре получилась.



«1С» НЕОЖИДАННО РАССКАЗАЛА НЕ ТОЛЬКО О ПУТИ НЕМЕЦКИХ И СОЮЗНИЧЕСКИХ ВОЙСК, НО ЕЩЕ И О НЕЛЕГКОЙ ДОЛЕ ИТАЛЬЯНСКОЙ ДИВИЗИИ «ЧЕНТАУРО».



## ВДОЛЬ ПО АФРИКЕ ГУЛЯЮТ...

После высадки в начале ноября 1942 года в Тунисе войска режима Виши (оккупированной Франции) сопротивлялись недолго, быстренько подняв лапки перед американцами. Впрочем, воевали парни под звездно-полосатым стягом поначалу из рук вон плохо, даже заслужив у многоопытных британцев прозвище «наши итальяшки». Однако немцам все равно ничего не светило – дела со снабжением складывались все хуже и хуже, ведь морячки Муссолини предпочитали отсиживаться в гаванях, пропивая зарплату на берегу, а значит, англичане чувствовали себя в Средиземном море хозяевами. Попробуй доставь в таких условиях хоть что-нибудь из Европы. Кончилось противостояние закономерно – несмотря на определенные успехи великолепного полководца Роммеля, страны Оси продолжали доблестный отход на заранее подготовленные позиции. В какой-то момент таковых позади не оказалось, и 13 мая 1943 года в Тунисе в плен по-



Впрочем, если хотите меньше реализма и больше ролевого элемента, обратите внимание на стратегию «В тылу врага 2: Лис пустыни». Бесшумные подвиги британских SAS, веселые покатушки на джипах и попытки отбиться от превосходящих численностью неприятелей ограниченными немецкими силами прилагаются. Можно вспомнить еще и Codename: Panzers – Phase Two, благо азарт добивания раненого арийского зверя передан неплохо. Кстати, в этой же игре подробно разобраны и приключения Западных союзников в Италии, включая знаменитую битву при Монте-Кассино. Правда, про почти полное уничтожение тамошнего монастыря бомбежками и артиллерийским огнем разработчики благоразумно умолчали, но кому ж охота признаваться в совершенных ошибках?





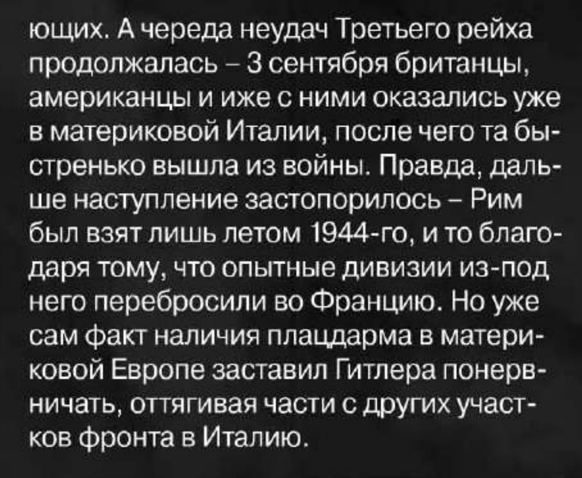


Не меньше внимания, чем стратегии, уделяют боям в Африке и Италии экшены. Завершающему этапу африканской кампании посвящена Call of Duty 2, где мы самолично подавим последние очаги сопротивления гитлеровцев. Об этом, а также об итальянских похождениях американцев с британцами расскажет и Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough, правда, авторы слишком увлеклись превращением «истинных арийцев» в «тупых недочеловеков». Герой здесь чуть ли не в одиночку одолевает толпы вражин, выходя с голой грудью на пулеметы. Повторять, если вас занесет машиной времени в 1943 год, смертельно опасно.

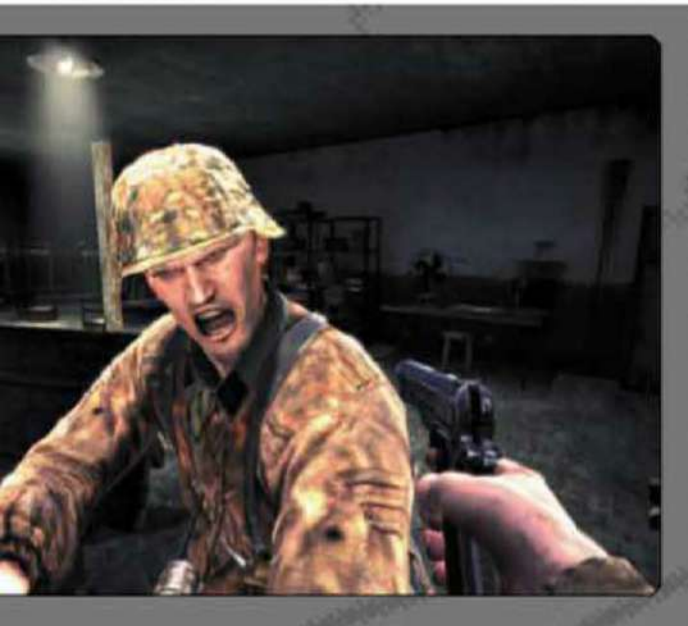




пали больше 200 тысяч солдат Германии и Италии.
Обрадованные Западные союзники ринулись развивать успех и 10 июля появились на Сицилии. Большая часть войск оттуда незадолго до того была отправлена в Африку и теперь мыкалась по лагерям военнопленных. В вермахте, конечно, служили не трусы, сдаваться без боя никто не собирался. Но силенок не хватало – через месяц с небольшим остров оказался под полным контролем атакующих. А череда неудач Третьего рейха продолжалась – 3 сентября британцы, американцы и иже с ними оказались уже в материковой Италии, после чего та быстренько вышла из войны. Правда, дальше наступление застопорилось – Рим был взят лишь летом 1944-го, и то благодаря тому, что опытные дивизии из-под него перебросили во Францию. Но уже сам факт наличия плацдарма в материковой Европе заставил Гитлера понервничать, оттягивая части с других участков фронта в Италию.









Историю бравого десантника, свалившегося нацистам в Сицилии прямо на головы, расскажет Medal of Honor: Airborne. Реальный факт, между прочим – знаменитая 82-я воздушно-десантная дивизия США в те дни навела немало шороху в тылу немецко-итальянских позиций. И это несмотря на не слишком удачную высадку и потерю части личного состава. А вот Call of Duty: United Offensive явно преувеличивает значение британского спецназа в деле обеспечения операции. Выводить из строя береговые батареи силами коммандос особого смысла не было – при тотальном-то превосходстве в воздухе. Да и из-за плохой погоды артиллерия не сильно мешала атакующим.

Нет, наверное, такого сериала по мотивам Второй мировой, который не коснулся бы темы «Дня "Д"». Посему перечислять все точно не будем, ограничимся лишь наиболее выдающимися представителями жанра. Так, атмосферу того дня блестяще передает Medal of Honor: Allied Assault. Свистящие кругом пули, гибнущие товарищи, командир, подгоняющий бойцов крепкими словечками, штурм бункера – казалось бы, все великолепно. Увы, ложечка дегтя присутствует: традиционное для Medal of Honor почти бессмертие героя – Рэмбо, увидев его подвиги, удавился бы от зависти. Впрочем, непосредственно в момент высадки зевать не стоит – убьют и не посмотрят на геройский имидж.



Почти аналогичную картину мы видим и в Call of Duty 2, разве что на плечи персонажа возложена меньшая ноша – товарищи по команде отлично справляются со своими задачами. Зато можно узнать, какой ужас наводила авиация союзников на вермахт, часто отступавший, лишь завидев её в небе. Если, конечно, под рукой не оказывалось каких-нибудь зениток. А о малоизвестных страницах «Дня "Д"» расскажет британская кампания в Call of Duty. Мы делаем то же самое, что в реальности довелось одной из английских воздушно-десантных дивизий – захватываем мост через реку Орн и мешаем немцам перебросить подкрепления к высадившимся на разных пляжах соратникам.









## ЮТА, ЮТА, Я ОМАХА

6 июня 1944 года случилось самое, наверное, распиаренное в играх историческое событие – высадка в Нормандии. Мифов о ней столько, что одно их перечисление займет не меньше места, чем вся эта статья. Ясно одно – после кровавого дня 6 июня никто уже не имел права сказать, что американцы – изнеженные «маменькины сынки», боящиеся подниматься в атаку на пулеметы. Когда надо было – поднимались, совершали подвиги и гибли точно так же, как советские воины на Восточном фронте. Да, не в таких количествах, но ведь и было их в те первые часы в разы меньше, чем красноармейцев под Сталинградом.

Впрочем, обычно воевать англосаксы из-за океана любили комфортно, что есть, то есть (историю об автомате с «Кока-колой», без которого не может жить экипаж авианосца, им долго не забудут). При любой возможности они подтягивали артиллерию и авиацию, обрушивая на противника град снарядов и бомб, побережье ровняли с землей орудиями главного калибра линкоров, а на одинокие «Пантеры» впоследствии выходили минимум вшестером. Как бы то ни было, к концу первого дня высадившимся американцам, англичанам, канадцам и полякам удалось закрепиться на нескольких пляжах. Дальше было проще – оставалось наращивать силы,



продвигаться вперед, буквально выдавливая противника из Франции. Немцы бросали в бой все, что имели, включая необстрелянную молодежь, стариков последних призывов, раненых из госпиталей, только без толку. Доведенные до

Если же хочется не удалых забегов по полям и весям Нормандии, а больше реализма и парочку товарищей под командованием, обратите внимание на Brothers in Arms: Road to Hill 30 и дополнение Earned in Blood. Здесь не принято идти в полный рост на хорошо укрепленные позиции противника. Здесь надо действовать умно, в точности так, как 101-я воздушно-десантная дивизия в первые дни высадки. Разве что с танками переборщили – покатушки на броне превращают любую миссию в веселый балаган с отстрелом встречающихся врагов. Зато в остальном... Берете холм? Пусть одни бойцы отвлекают внимание огнем, а другие обходят с тыла. Планируете снять пикет? Ни в коем случае не идите в открытую – засыплетесь. Встретились с неприятельским минометом? Ищите точку, откуда можно издалека уничтожить расчет.





Если же возжелаете поруководить подразделениями побольше, смело отправляйтесь в RTS D-Day. Вот уж где все события начала июня 1944-го на нормандском побережье разобраны по косточкам, так это в ней. Тут и выброс десанта с воздуха и прибытие с моря, и самые трудные первые часы, и дальнейшее продвижение. На собственном опыте поймете, как мало было у американцев с британцами танков, как трудно приходилось в условиях яростного сопротивления немцев, понимавших, чем все может закончиться. До «Сталинграда» по историчности, конечно, D-Day не дотягивает, но пробелы в образовании точно восполнит. Да и реализм повыше, чем в Company of Heroes. Только не подумайте, что мы хотим обидеть последнюю, как RTS она прекрасна. А вот как соответствующая действительности RTS – мягко говоря, не очень. Если уж возвращаться к теме реализма – берите «Вторая мировая: Нормандия» или «Искусство войны. Битва за Кан». Названия говорят сами за себя (Кан – город, за который почти два месяца шли ожесточенные сражения, в результате которых от поселения мало что осталось).



О буднях одинокого диверсанта со штык-ножом в критические дни «Маркет Гарден» отлично расскажет стратегия с элементами RPG «В тылу врага». Нам придется собрать остатки своей группы, разжиться трофейным оружием и накостылять встреченным немцам. Преувеличение, конечно, но бывало и не такое, хотя большинство сброшенных в те дни с небес бойцов и погибло. Впрочем, с реализмом тут не очень – когда каждый десантник моментально разбирается с управлением трофейной «Пантеры», поневоле задумаешься, неужели так просто было стать механиком-водителем? Хотя еще одна кампания развеет эти иллюзии, в ней мы узнаем о подвигах Михаэля Витмана – немца, ставшего лучшим танковым асом в истории человечества. И это в условиях, когда бомбы с неба прилетали едва ли не чаще солнечных лучей.





О зимнем же контрнаступлении немцев в Арденнах поведает «В тылу врага 2». Мы на своей шкуре прочувствуем, каково это – идти в атаку в условиях ограниченности ресурсов и личного состава. С другой стороны, ляпов разработчики допустили немало. К примеру, немецкое самоходное орудие «Ягдтигр» в действующую армию поступило на несколько месяцев позже описываемых событий, а американский танк «Паттон» и вовсе во Вторую мировую не воевал. Впрочем, все это меркнет перед победой в Арденнах, в альтернативной реальности почему-то доставшейся вермахту.









отчаяния генералы понадеялись заключить перемирие на Западе, убив Гитлера, но заговор 20 июля провалился, и фронт продолжал стремительно двигаться на восток.
Остановить паровой каток союзников вермахту удалось лишь осенью, не дав успешно завершиться операции «Маркет гарден» в Голландии, а ведь замыслы-то были – войти в Берлин к январю 1945 года. Впрочем, все это было уже неважно, решалось лишь, насколько нацистам удастся оттянуть час окончательного и неминуемого поражения. Расхваленное Геббельсом «Вундерваффе» оказалось мифом, хотя немцы и опередили время со своими разработками всяческих видов оружия. Контрнаступление в Арденнах в декабре 44-го высосало последние запасы ресурсов и выдохлось. А вскоре после этого союзники прорвали оборонительные укрепления на границах Германии и ринулись на восток. Предчувствуя, что штурмовать Рейхстаг и Имперскую канцелярию им все же не придется.



А ответный удар увидите в Call of Duty: United Offensive. Последние дни немецкого рывка к побережью Атлантики, «ни шагу назад» в исполнении американцев и дальнейшая зачистка Бельгии с применением как собственного, так и трофейного оружия (вроде знаменитых «Панцершреков») прилагаются. Хорошо хоть, не заставили бороться с танками методом прикрепления взрывчатки к броне – почему-то в советских миссиях сериала Call of Duty такое случается сплошь и рядом. Видимо, решили, что янки такими безбашенными методами не воюют.





В СОВЕТСКИХ МИССИЯХ CALL OF DUTY ТО И ДЕЛО ПРИХОДИЛОСЬ ПРИКРЕПЛЯТЬ ВЗРЫВЧАТКУ НА ТАНКИ.



Операция «Багратион» – из тех великих сражений, что совсем недавно стали привлекать внимание серьезных студий. В первую очередь, конечно, отметим минскую команду Wargaming.net с одноименной игрой. Две кампании, сделанные на основе фотосъемки военных лет карты, никакой альтернативной истории – неплохие качества для RTS по Второй мировой, не так ли? Причем поля сражений охватывают не только территорию Беларуси, но и западную Польшу, и летний рывок к Варшаве в 1944-м мы здесь также увидим. Увы, выдать продукт без изъянов не получилось. К примеру, немецких танков PzKpfw III M мы перебили за время наступления больше, чем их произвели в реальности. Да и искусственный интеллект частенько совершал глупейшие ошибки, хотя и старался сражаться достойно.






## БАЛКОН ПО-БЕЛОРУССКИ

Наступление советских войск во второй половине 1943 года привело к освобождению Украины, но Беларусь и Прибалтика пока оставались под немцами. Образовался своеобразный гигантский выступ – «белорусский балкон», который Ставка решила ликвидировать. Рискованный, но амбициозный план операции «Багратион» предусматривал серию котлов для нацистов, а также полный разгром группы армий «Центр» с последующим освобождением Беларуси. Немцы, понятно, предчувствовали, что скоро их будут бить, но, повинуясь окончательно утратившему связь с реальностью Гитлеру, не стали отходить на более удобные для обороны позиции. И, конечно же, поплатились за это.

22 июня 1944 года Красная Армия перешла в наступление. Развивалось оно стремительными темпами, советские войска многому научились у родоначальников «блицкрига» за больше чем тысячу дней войны. Фронт «истинных арийцев» рассыпался на глазах: 3 июля пал Минск, 13 июля танки с красными звездами вошли в Вильнюс, 31-го оказались близ Варшавы. Дальше наступательный порыв выдохся, но результаты впечатляли. И хотя уничтожить группу армий «Центр» не получилось, противник потерял, по разным данным, от 300 до 700 тысяч человек. Заодно от нацистов очистили Прибалтику, лишь в Курляндии до самого конца войны сражались несколько дивизий.

Движение вперед шло и на других участках Восточного фронта. Летом 1944-го из войны вышли Финляндия и Румыния, в начале осени – Болгария. Европейские союзники Германии тоже предполагали, что песенка Третьего рейха спета. Правда, иногда для доказательства этого постулата приходилось брать их столицы, но такова се ля ви.



Для тех же, кто не любит обводить танки рамочкой, подойдет симулятор «Танки Второй мировой: Т-34 против «Тигра»». Звучит неплохо, но на вкус проект странен. Во-первых, из-за сложности освоения – погнавшись за реализмом, создатели воспроизвели действия механика-водителя танка до мелочей. А вот научить этому геймеров забыли, представьте, сколько в их адрес по этому поводу неслось проклятий? Во-вторых, наши коллеги, едущие рядом, напрочь лишены мозгов – им ничего не стоит позорно убиться о врага за полминуты боя. В-третьих, лихие наезды на врага в составе танковых колонн летом 44-го, конечно, тоже были, но обычно все-таки в бой шли все рода войск, а не одиночка-супермен. Плюс к тому игра неприлично коротка для симулятора, но если хочется подбить «Тигр», а лучше три – можете попробовать.







Битва за Зееловские высоты и штурм Берлина – одна из основных тем и в Call of Duty: World at War. Да, здесь тоже не все исторично, но это давняя проблема, свойственная сериалу. Однако в том, что не стоило переть вперед на оборонительную линию, вы точно убедитесь на примере сотоварищей. А еще поучаствуете в боях в берлинском метро и едва не попадете в число жертв искусственного потопа в подземельях (реальный факт – в тоннелях тогда погибли тысячи человек, как военных, так и гражданских). Штурм Рейхстага тоже присутствует, но чем-то выдающимся он не выделился. Хотя лучше так, чем как в Call of Duty, где советский флаг на вершине немецкого парламента водрузили вверх ногами. Или как в Blazing Angels, где нас посылают охотиться за летчиком-асом, в реальности убитым почти за год до того.

В дополнении «В тылу врага 2: Братья по оружию» штурм Зееловских высот – кульминация кампании. Только почему-то это делается легкими танками и «лоб в лоб», в стиле некоторых «великих» полководцев-мясников. Впрочем, бойцы-красноармейцы под управлением AI и вовсе лезут напрямую на пулеметы. Бывало, не спорим, но не в апреле же 45-го? Хотя, если вспомнить большие потери при взятии столицы врага, поневоле задумаешься, может, не так и неправы разработчики? Кстати, сам штурм Берлина изображён в оригинальной «В тылу врага 2», но если взятие центрального вокзала там более-менее соответствовало истории, то об атаке на Рейхстаг лучше вежливо промолчим.



## ДАЕШЬ ВАРШАВУ, ДАЕШЬ БЕРЛИН!

12 января 1945-го стартовала Висло-Одерская операция, имевшая целью очистить Польшу от немецких оккупантов. Ослабленный переброской частей на другие участки центр фронта был быстро прорван, 17 января Красная Армия очутилась в Варшаве, а в конце месяца переправилась через Одер. Три с половиной десятка дивизий вермахта и СС оказались разгромлены, но на какое-то время противнику удалось оттянуть свой конец. Советским воинам требовалось время для подготовки к финальному рывку. Навстречу же спешили Западные союзники. К тому моменту им приходилось в разы проще – многие города Рейнской области сдавались просто без боя, покоряясь неизбежному. Впрочем, к штурму Берлина «звездно-полосатые» не успевали, да и нельзя сказать, чтобы они особенно стремились поучаствовать в кровавой бане. Проще было отдать сомнительную честь Советскому Союзу, все равно Сталин, Черчилль и Рузвельт заранее решили, что и США, и Великобритании, и даже Франции достанутся в столице Третьего рейха отдельные зоны оккупации.





В общем, 16 апреля начался штурм последнего рубежа обороны Германии на Восточном фронте – Зееловских высот. Всего через несколько дней их взяли, что неудивительно – силы сторон были неравны, и сопротивляться было почти некому. Да и основные силы вермахта стягивались к Берлину. В городских боях Гитлер надеялся обескровить Красную Армию и заставить Сталина подписать перемирие. Лишь 30 апреля последний претендент на роль завоевателя мира понял фантомность своих мечтаний и покончил с собой. И в Европе воцарился мир.





О днях после взятия Берлина расскажет Hidden & Dangerous 2. Главный герой отправится в Чехословакию, чтобы заграбастать часть секретных документов Третьего рейха. Под конец нас ждет столкновение с советскими спецслужбами, и действительно – в апреле-мае 1945-го союзники не стеснялись залезать в «сферы влияния» друг друга, крадя не только секретную информацию, но и ученых с военнопленными. Правда, до открытой стрельбы доходило редко, тут проект лукавит. И уж точно не было такого, как в Sniper Elite, где одинокий американский снайпер перестрелял пару советских батальонов, лишь бы не дать нашим добраться до последних наработок Германии в области ядерного оружия.



Малоизвестные страницы битв в Бирме в 1943-м осветит Hidden & Dangerous 2. Особых успехов в тех краях союзники так и не добились, несмотря на огромное количество потраченных ресурсов. Но побегать по джунглям забавно – нечасто игры про Вторую мировую предоставляют такую возможность. Кстати, тут быстро понимаешь, что танкам в далекой-предалекой стране делать нечего – попытка атаковать при помощи бронетехники заканчивается печально. К счастью, мы сидим не внутри машины, а продолжаем отыгрывать роль крутого спецназовца, так что самураям не поздоровится.







Трудности штурма контролируемых врагами островов прекрасно демонстрирует Medal of Honor: Pacific Assault. В ней мы очутимся на Тараве, где в конце ноября 43-го шли ожесточенные бои, и попытаемся вышибить защитников с занимаемых позиций. А заодно узнаем, как надо расправляться с дотами (взрывчатку ему во все отверстия, солдат, взрывчатку!). И посмотрим на многократно описанные в литературе психические атаки японцев – в плотном строю с винтовками с примкнутыми штыками наперевес.



## (НЕ)БОЖЕСТВЕННЫЙ ВЕТЕР

А пока в Европе творились великие дела на суше, в Тихом океане было не менее весело на море. В июне 1944-го стартовала битва при Марианских островах, куда японцы бросили почти все наличные силы флота и авиации. Но было поздно: США давным-давно запустили промышленность на двести процентов, штампуя авианосцы и самолеты просто в невиданных количествах. Да и подготовленных пилотов у Штатов оказалось на порядок больше. Короче говоря, к концу сражения (20 июня) самураи потеряли три авианосца и почти все самолеты («на ходу» осталось меньше пятидесяти!). С пилотами же, умеющими чуть больше, чем взлететь с аэродрома и убиться о корабль противника, у Империи стало совсем плохо.

20 октября стартовало еще более грандиозное сражение – битва за Филиппины. Длилось оно почти год и завершилось одновременно со Второй мировой. Японцы применяли всяческие ухищрения, пытаясь остановить наступление




Западных союзников, но ничто не помогало – ни «божественный ветер» (отряды летчиков-камикадзе), ни психические атаки с бамбуковыми копьями на пулеметы, ни попытки развязать партизанскую борьбу. Дело шло к вторжению непосредственно в метрополию.

Впрочем, этого не потребовалось. 6 августа 1945 года США нанесли атомный удар по Хиросиме, а 9-го последовала ядерная бомбардировка Нагасаки. 8 августа началось советское наступление в Маньчжурии, в ходе которого Квантунская армия потерпела сокрушительное поражение от армии Красной – в плен попало больше полумиллиона солдат! Продолжались непрерывные бомбежки городов японской метрополии американской авиацией – «бумажные» города полыхали днем и ночью. В общем, воевать со всем миром в одиночку было бы безумием. И по приказу императора самураи сдались. 2 сентября на борту линкора «Миссури» в Токийском заливе была подписана капитуляция Японии. Последняя (искренне верим, что действительно последняя) глобальная война в истории человечества завершилась.





Нечто похожее будет в Call of Duty: World at War, только там все происходит в 1944-1945-м, сначала на острове Пелелиу из архипелага Палау, а потом на Окинаве. Здесь мы тоже зачищаем бункеры при помощи взрывчатки и обходим пулеметные гнезда с тыла. А еще любуемся на огнеметные танки за работой и участвуем в рукопашной, где в роли ассистентов выступают десятки недовольных вторжением в их личную жизнь самураев.



Если же хочется подняться в небо и не сильно напрягаться – лучшим вариантом будет та же Battlestations: Pacific. Масштабные сражения в воздухе над Филиппинами, защита своих судов от атак камикадзе, торпедирование атакующего суперлинкора «Мусаси» рейды на Индонезию и поддержка вторжения на Окинаву – вот лишь малая толика того, что здесь есть. Не забудьте, что это игра и про столкновения флотов, без артиллерийских дуэлей не обойдется. Так что пока доблестные американские морпехи берут штурмом Пелелиу, совсем неподалеку сражаются их соратники из ВМФ США. Под вашим командованием, разумеется.





## ИТОГИ

Война закончилась 66 лет назад, но список игр по ней пополнялся, пополняется и будет пополняться. Слишком уж влечет человечество вопрос масштабных баталий на суше, в небе и на море. Баталий, разворачивавшихся во времена, когда столкновение великих держав не грозило человечеству вымиранием. В самом-то деле, уж лучше крошить фрицев на мониторе, чем столкнуться с прелюдией к Fallout 3 в реальности. Мирного неба вам над головой и побольше шедевров по Второй мировой, товарищи геймеры!





Напоследок – о главном. Главном для тех, кто желает подняться в небо. Есть лишь одна игра, освещающая, наверное, все сражения войны, большие и малые. Фанаты уже догадались, о чем речь – о бессмертном творении компании 1С:Maddox Games: «Ил-2 Штурмовик». Списки миссий и моделей самолетов исчисляются сотнями. Трудно сказать, какой хоть чуточку значимый бой был обойден разработчиками. Даже если вы захотите повторить боевой путь словацкого аса, и такой вариант предложат. Что уж говорить о возможности записаться в ряды советских или королевских ВВС, а то и Люфтваффе. В общем, хотите – поднимайтесь в небо над Польшей 1939-го, хотите – сражайтесь над Критом, хотите – бомбите Лондон в 1941-м. Было бы желание, а самолет найдется. Уникальная игра на все времена. Подвластная всем – широкий выбор опций позволяет настроить ее как для специалиста-авиатора, так и для дошкольника, только-только открывшего для себя жанр.



**ХОТИТЕ – ПОДНИМАЙТЕСЬ В НЕБО НАД ПОЛЬШЕЙ 1939-ГО, ХОТИТЕ – СРАЖАЙТЕСЬ НАД КРИТОМ, ХОТИТЕ – БОМБИТЕ ЛОНДОН В 1941-М. БЫЛО БЫ ЖЕЛАНИЕ, А САМОЛЁТ НАЙДЁТСЯ.**






**Автор:**
Николай Арсеньев



## ЧИТАТЬ НЕ ПЕРЕЧИТАТЬ

**Электронная книга WEXLER.BOOK E7001**




На этот раз WEXLER представляет «истинную» электронную книгу, то есть модель с использованием электронных чернил. WEXLER.BOOK E7001 порадует нас 7-дюймовым сенсорным экраном с разрешением 1024x600 и лаконичным дизайном. Кнопок на корпусе «книги» целых пять штук, и расположены все они в нижней части. Можно прибегнуть к их помощи или использовать возможности сенсорного экрана по максимуму. WEXLER. BOOK E7001 оснащен ARM9-процессором и встроенной памятью объемом 4 Гбайт. Ее можно расширить, воспользовавшись разъемом под microSD-карты. Новинка обучена переваривать такие форматы книг, как TXT, PDF, DOC, CHM, HTML, EPUB, FB2 и DJVU. Что касается картинок, то список включает JPEG, BMP, GIF и PNG. Конечно же, E7001 умеет воспроизводить музыку и аудиокниги (MP3, WMA), при желании можно слушать радио на ходу или играть. Емкость аккумулятора составляет 1500 мАч, чего более чем достаточно, ведь E Ink потребляет совсем немного. Радует наличие mini-USB и 3.5-мм джека, а кому-то пригодится встроенный динамик.

Задняя панель WEXLER выполнена из алюминия, вес книги 250 г, размеры – 195x120x9 мм. Расцветка – белая или черная. Комплект поставки включает обложку из кожи, USB-кабель, адаптер питания, наушники и три романа из серии «Вселенная Метро 2033». Рекомендованная цена – 5 990 руб.





## ФАНАТАМ SKYRIM И L.A. NOIRE ПОСВЯЩАЕТСЯ

**Готовые системы от MicroXperts**

Компания «Юлмарт» приготовила компьютерные системы для поклонников двух игровых хитов сезона – The Elder Scrolls V: Skyrim и L.A. Noire. Суть всей затеи заключается в том, что две конфигурации полностью соответствуют требованиям каждой из игр, а заодно и поставляются с самими играми. MicroXperts GameArena GA14 Elder Scrolls V Edition и GameArena GA14 L.A.Noire Edition объединяет многое, например, процессор Core i5-2500K, который интересен тем, что полностью разблокирован и при желании из него можно выжать больше, чем штатные 3.3 ГГц, конечно, если системная плата позволяет это сделать. Последняя основана на чипсете Intel P67. За звук отвечает интегрированный кодек, есть пишущий DVD-привод, жесткий диск на 1 Тбайт и блок питания на 600 Вт. На этом сходства заканчиваются и начинаются различия: версия системы для L.A. Noire оснащена 8 Гбайт оперативной памяти и видеокартой GeForce GTX 560 Ti 1 Гбайт, тогда как системе, заточенной под Skyrim, досталось всего 4 Гбайт ОЗУ и GeForce GTX 560 1 Гбайт. На компьютеры распространяется полная трехлетняя гарантия. Ценники на GameArena GA14 Elder Scrolls V Edition и GameArena GA14 L.A.Noire Edition соответственно: 30 990 и 31 990 руб.



## ПЕРСОНАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

**Мини-флэшка Silicon Power Touch T01**

Silicon Power представила ну очень компактный накопитель с практичным ПО. Имя флэшки – Touch T01.

Размеры Touch T01 составляют всего 24.7x13.8x4.6 мм, а вес – смешные 2.6 г. Емкость накопителя варьируется от 4 до 16 Гбайт. Чтобы не искать такую малышку в стоге сена, более разумно прикрепить Touch T01 к кольцу с ключами, например. Благодаря тому, что накопитель столь тонкий, его будет легко подключить к устройствам с ограниченной доступностью. Несмотря на всю свою компактность, детище Silicon Power обладает своей харизмой – поверхность полностью металлическая с фактурной обработкой. Благодаря применению технологии Chip on Board, Touch T01 надежно защищен от пыли и влаги.

Фишкой Touch T01 стал фирменный софт SP Widget, умеющий синхронизировать и резервировать папки и почту, шифровать данные и блокировать доступ к компьютеру. Вместе с программой поставляется пробная версия Norton Internet Security (60 дней), по истечении срока есть возможность купить лицензию со скидкой.

Silicon Power Touch T01 поддерживает USB 2.0 и обеспечивается пожизненной гарантией.










## УХОД В ОНЛАЙН

**Synapse 2.0 – облачная технология от Razer**

Облачные технологии ныне в моде, и для Razer это тоже не пустой звук. Компания запустила сервис Razer Synapse 2.0 – первую в мире облачную технологию для хранения персональных настроек периферийных устройств.

Напомним, что первая ревизия Razer Synapse реализовывалась через встроенную в устройство память, запоминая то или иное количество профилей и макросов. Synapse 2.0 меняет подход благодаря использованию облачных технологий, чтобы обеспечить полный доступ к личным настройкам оборудования в любое время и в любой точке мира. Т.е. подключив, например, мышь, вы получаете все свои настройки, однако, придется установить ПО Razer Synapse 2.0 и обеспечить выход в Сеть. Подобный сервис может быть полезен киберспортсменам, участвующим в игровых турнирах.

Есть у Synapse 2.0 и другая роль: автоматическая загрузка драйверов, обновлений и прошивок.

На данный момент технология проходит бета-тестирование, после чего обладатели мыши Razer Naga смогут попробовать Synapse 2.0 в действии.



## КОМПАКТНЫЙ И СЕНСОРНЫЙ

**MP3-плеер Ritmix RF-4050**

Компания Ritmix разработала необычный плеер – очень компактный, с сенсорным экраном и клипсой. Интересный симбиоз получился с RF-4050, познакомимся поближе.

Ritmix RF-4050 оснащается памятью объемом 2, 4 или 8 Гбайт, среди форматов музыки упоминаются не только привычные MP3 и WMA, но и lossless-стандарты, включая APE, FLAC и WAV. Дисплей обладает диагональю 1.5 дюйма и разрешением 128x128 пикселей, при очень большом желании можно смотреть видео в формате AVI, фотографии (JPEG) и даже читать книги (TXT). Насколько данные функции будут востребованы, вопрос отдельный, но поддержка сенсорного управления наверняка придется по вкусу многим. RF-4050 также оснащен радиоприемником и микрофоном. Для гибкой настройки звука доступны восемь режимов эквалайзера и функция объемного звучания. Возможность закрепить плеер на одежде с помощью клипсы особенно оценят любители активного образа жизни.

Размеры Ritmix RF-4050 составляют 45x45x10 мм, плеер уже доступен, ориентировочная стоимость – 1000-1400 руб. (в зависимости от емкости встроенной памяти).






## CANDY-CANDY

**Портативная акустика Edifier MP15 Plus**




Edifier MP15 PLUS, он же Audio Candy Plus, – многофункциональная акустика на все случаи жизни.

Перед нами портативное устройство с обширным набором аудиофункций. Для начала есть два динамика мощностью 1.2 Вт каждый, соотношение сигнал/шум >90 дБ, частотный диапазон 100 – 20 000 Гц. Есть встроенный MP3-плеер, поддержка SD-карт и FM-тюнер с возможностью запомнить 24 радиостанции. Кроме прочего есть возможность подключить внешний источник звука через AUX-вход, а ведь есть еще и выход на наушники. Встроенного аккумулятора хватает на 5 часов прослушивания музыки.

ЖК-дисплей на передней панели сообщит необходимую информацию, облегчит навигацию по меню, а заодно отобразит уровень громкости и источник сигнала. Все кнопки выведены на верхнюю часть корпуса.

Размеры Edifier MP15 PLUS 200x60x33 мм, вес – примерно 200 г.



## KINECT К НАМ ПРИХОДИТ

**Microsoft: эксклюзивная версия Kinect для ПК**

Пока пользователи Xbox 360 наслаждаются Kinect, компьютерные пользователи тихо отдыхают в сторонке (кроме тех, что взяли на себя труд воспользоваться открытыми драйверами от энтузиастов), но, похоже, времена меняются! Microsoft объявила, что разрабатывает новый набор Kinect для систем на базе Windows!

За основу взяли оригинальный набор Kinect от Xbox 360, но при этом разработчики обещают обновить железную составляющую и усовершенствовать прошивку. Например, USB-кабель сделают короче для большей надежности передачи данных, а корпус с разъемом – более компактными. Изменения в программном обеспечении позволят камере распознавать и отслеживать объекты очень близко, на расстоянии от 5 см. В Microsoft надеются, что этот режим (Near Mode) поможет разработчикам в полной мере интегрировать возможности устройства в свои приложения – ведь к компьютеру люди обычно сидят ближе, чем к приставке.

Планы в отношении Kinect масштабны и не ограничиваются играми и развлечениями, ожидается, что технология получит свое распространение и в бизнесе. Ждать осталось не так уж и долго, мы увидим Kinect для ПК в первой половине 2012 года.



Автор:
Сергей Плотников

# FPS ДАРОМ

## ТЕСТИРОВАНИЕ LOW-END-ВИДЕОКАРТ

**Затычки. Кажется, так их называют. Их участь – по возможности бесшумно трудиться и спокойно рендерить рабочий стол операционной системы. Многие пользователи, которым попросту не нужна мощная 3D-графика, даже не знают, какой адаптер установлен в их десктопе на работе или дома. Но сегодня мы уделим должное внимание именно Low-End-видеокартам, а заодно постараемся показать, на что способны эти недооцененные устройства.**

### ЗА ГРАНЬЮ ВОЗМОЖНОГО

Именно недооцененные! Потому что на основе Low-End-решений можно создать множество различных десктопов. Если необходим бесшумный домашний медиацентр, то идеальным вариантом станет покупка низкопрофильной видеокарты с пассивной системой охлаждения. Ускорить работу с фотографиями, без проблем «пережевать» HD- и 3D-видео, а также подружиться с HTML5 сможет как адаптер AMD, так NVIDIA. Но это еще не все. Если задаться вопросом сборки миниатюрного, но мощного компьютера, то опять придется обратиться к Low-End. Найти материнку Mini-ITX, поддерживающую мощные процессоры Intel Sandy Bridge или AMD Llano, не проблема. Придется разве что поискать низкопрофильную, но мощную видеокарту. Например, такой вполне может стать Palit GTS 450 Low Profile. Или же вовсе воспользоваться технологией AMD Dual Graphics, позволяющей объединить встроенное в процессор видео с дискретным адаптером. Наконец, никто не помешает довести самому до ума имеющуюся систему. В качестве доказательства предлагаем посетить группу журнала «Железо» на сайте «ВКонтакте» и посмотреть занимательные ролики. Многие будут удивлены, увидев как при помощи NVIDIA GeForce GTS 450 и AMD Radeon HD 6570 удается без особых проблем поиграть в современные игры уровня Crysis 2 и Battlefield: Bad Company 2.

### СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- ASUS ENGT440 DC SL/DI/1GD3
- ASUS ENGTS450 DC OC/DI/1GD5
- ASUS ENGTX550 TI DC TOP/DI/1GD5
- SAPPHIRE Radeon HD 6450
- SAPPHIRE Radeon HD 6570 HM
- SAPPHIRE ULTIMATE HD 6670

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Очевидно, что от видеокарт Low-End тяжело требовать чего-то сверхъестественного. Поэтому для данного типа устройств мы разработали щадящую методику тестирования. Если финские бенчмарки запускались согласно дефолтным настройкам, то игры и синтетическое приложение Unigine Heaven – при разрешении 1280x1024 точек, а также без использования режимов сглаживания и анизотропной фильтрации. Естественно, не обошлось без разгона. Как правило, Low-End-видеокарты превосходно поддаются оверклокингу. Конечно, мировых рекордов на ресурсе hwbot.org с этими малютками не соберешь. Но в обыденной жизни разгон может принести реальный профит! Судите сами: 100, 150, наконец, 200 МГц по чипу и памяти для таких адаптеров – не проблема. На графиках как раз отображены результаты бенчмарков, игр и температур, полученные от видеокарт, находящихся в разогнанном состоянии.

### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2500K, 3.3 ГГц
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair CMT4GX3M2A2133C9, 1x 2 Гбайт
- **SSD:** Kingston SVP100ES2/64G, 64 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** HIPER TYPE K1000, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная
- **ДРАЙВЕР NVIDIA:** ForceWare 275.33
- **ДРАЙВЕР AMD:** Catalyst Software Suite 11.7

## ASUS ENGT440 DC SL/DI/1GD3

Если не отталкиваться от того или иного бренда, то GF108 видеокарты NVIDIA GeForce GT430 отличается от аналогичного процессора NVIDIA GeForce GT440 исключительно частотой. Так, при абсолютно патовой ситуации с ядрами CUDA, а также текстурными блоками и блоками ROP, скорость старшей модели находится на отметке 810 МГц по чипу.
Вообще, в данном случае вместе с GF108 трудиться должны микросхемы памяти GDDR5 объемом 1.5/3 Гбайт, работающие на частоте 800 (3200 МГц). Но в ASUS решили снабдить видеокарту ENGT440 DC SL/DI/1GD3, как видно из названия, 1 Гбайт стандарта DDR3.
Скорее всего, опять из-за охлаждения. Отводить тепло доверили пассивному кулеру DirectCU. За счет алюминиевой ребристой поверхности и пары тепловых трубок радиатор хоть и со скрипом, но справляется со своей обязанностью. Мало того, в ASUS рискнули и разогнали чип до 822 МГц, а память – до 910 (1820) МГц. После чего рискнули и мы – разогнали видеокарту до 875 МГц по чипу и 1002 МГц по памяти. На удивление все тесты на стабильность система прошла успешно. Если в корпусе найдется «карлсон», который будет обдувать ASUS ENGT440 DC SL/DI/1GD3, то никакого перегрева адаптера не произойдет.




ЦЕНА 2900 РУБ.

★★★★★★★ 7/10

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 822 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 910 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт, DDR3
- **ШИНА:** 128 бит
- **ВЕРСИЯ DIRECTX:** 11
- **I/O:** 1x VGA, 1x DVI, 1x HDMI



# ASUS ENGTS450 DC OC/DI/1GD5

Идем дальше. В ASUS решили сразу облачить процессор NVIDIA GeForce GTS 450 в цельнометаллическую оболочку под названием DirectCU (кстати, мы уже с ней знакомились в прошлом тесте Hi-End-видеокарт). Только на этот раз перед нами активный вариант охлаждения. На самом деле охлаждать есть что: чип GF106 располагает 192 ядрами CUDA, 32 текстурными блоками и 16 блоками растеризации. Согласно референсным настройкам, GPU работает со скоростью 783 МГц, а память (наконец-то GDDR5!) – со скоростью 902 МГц. При этом уровень TDP «четыреста пятидесятой» находится на отметке 106 Вт.

В ASUS пошли еще дальше. Взяв за основу эффективный кулер, они подняли частоту ядер CUDA до 925 МГц, а «мозгов» – до 1000 (4000) МГц. Ребята, таким заводским разгоном можно гордиться!

Но это еще не все. Нам удалось выжать из GF106 и памяти еще немного, лишь чуть не дотянув до психологической отметки в 1000 МГц. В итоге после небольшого твика все тесты были пройдены на частоте 971 МГц по чипу и 1235 МГц по памяти. Как выяснилось, конкурентов у ASUS ENGTS450 DC OC/DI/1GD5 в плане производительности не оказалось.




ВЫБОР РЕДАКЦИИ

9/10

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:**

- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 925 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 1000 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт, GDDR5
- **ШИНА:** 128 бит
- **ВЕРСИЯ DIRECTX:** 11
- **I/O:** 1x VGA, 1x DVI, 1x HDMI

# ASUS ENGTX550 TI DC TOP/DI/1GD5

На самом деле видеокарту NVIDIA GeForce GTX 550 Ti тяжело отнести к Low-End-сегменту. Во-первых, сама плата требует подключения дополнительного шестипинного разъема блока питания. Во-вторых, стоимость устройства находится на достаточно высоком уровне. Именно поэтому мы решили вынести данный адаптер за пределы конкурса.

Опытный техноманьяк заметит, что на самом деле NVIDIA GeForce GTX 550 Ti является проапгрейженной версией видеокарты NVIDIA GeForce GTS 450. Если у «четыреста пятидесятой» процессор GF116, как мы уже выяснили, оснащен 192 ядрами CUDA, 32 текстурными блоками и 16 ROP-юнитами, то у старшей модели тот же GF116 имеет на 8 блоков растеризации больше. К тому же увеличена до 192 бит и шина памяти.

Ну и конечно, частоты! Референсная NVIDIA GeForce GTX 550 Ti пашет со скоростью 900 МГц для GPU и 1025 МГц для GDDR5. Все это в итоге и дает то преимущество, которое обозначилось между NVIDIA GeForce GTS 450 и NVIDIA GeForce GTG 550 Ti.

Наша же «пчелка» трудится при частоте 975 МГц и 1051 (4204) МГц соответственно. Во многом за счет системы охлаждения DirectCU окончательно адаптер заработал со скоростью 1061 МГц для ядра и 1111 МГц – для «мозгов».




ВНЕ КОНКУРСА

10/10

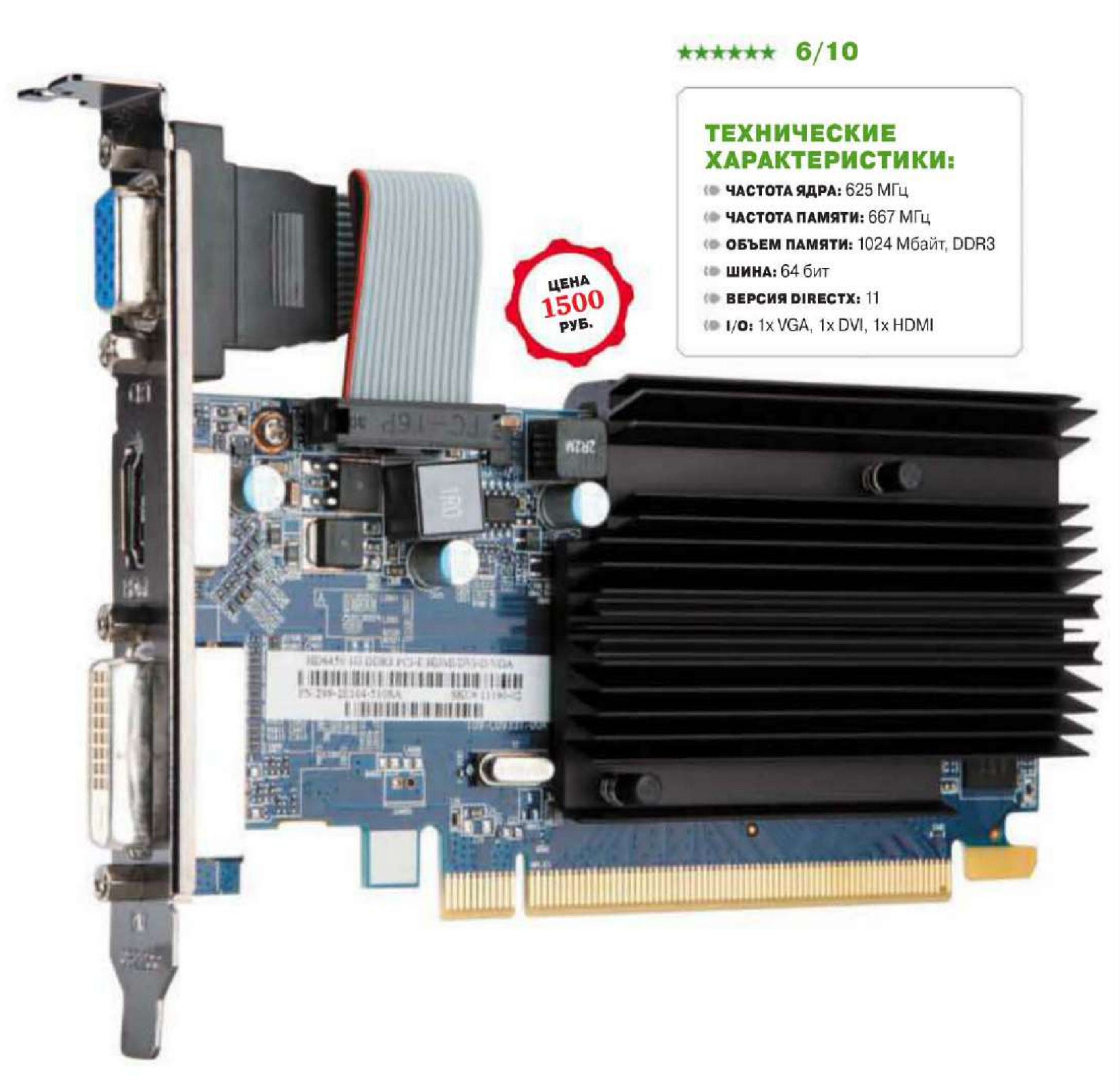
**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:**

- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 975 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 1051 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт, GDDR5
- **ШИНА:** 192 бит
- **ВЕРСИЯ DIRECTX:** 11
- **I/O:** 1x VGA, 1x DVI, 1x HDMI

# SAPPHIRE RADEON HD 6450

Видеокарта AMD Radeon HD 6450 бывает в двух вариациях. Первая – с DDR3-памятью (частота 533-800 МГц). Вторая, соответственно, с более шустрыми «мозгами» GDDR5 (800-900 МГц). Во всех случаях память будет функционировать с чипом Caicos. Процессор оснащен 160 ALU, 8 текстурными блоками, а также 4 ROP-блоками и работает со скоростью 625/750 МГц в зависимости от видеопамяти. Понятно, что претендовать с таким кремниевым арсеналом на что-то серьезное тяжело.

В отличие от референса модель SAPPHIRE охлаждается пассивно. Небольшого размера радиатор накрывает как сам GPU, так и память стандарта DDR3. Если видеочип разгонять на заводе не стали, то скорость «мозгов» подтянули до отметки 667 МГц. Но это все ерунда, потому что нам удалось стабильно загрузить графический адаптер приложениями при 725 МГц по чипу и 900 МГц по памяти. Единственный минус от этого оверклокинга – температура GPU поднялась до 99 градусов Цельсия. Поэтому, если в корпусе не будет налажена нормальная вентиляция, видеокарте придется несладко.




# SAPPHIRE RADEON HD 6570 HM

Видеокарта AMD Radeon HD 6570 является прямым наследником AMD Radeon HD 5570. При идентичном количестве ROP-блоков (8 штук) чип Turks оснащен 480 универсальными процессорами и 24 текстурными блоками. Работают же GPU и память на идентичных частотах. Также процессор «шестьдесят пятой» может взаимодействовать с памятью стандарта GDDR5. В основном за счет этого AMD Radeon HD 6570 и опережает AMD Radeon HD 5570. Пропускная способность первой находится на уровне 28.8 Гбайт/с.

Видеокарта SAPPHIRE Radeon HD 6570 HM, к сожалению, снабжена более устаревшим типом «мозгов». Причем данный образец – единственный в нашем тесте, оснащенный лишь 512 Мбайт памяти. Работают чипы на частоте 900 (1800) МГц. Но нам не составило труда поднять частоту видеопамяти до 1100 (2200) МГц.

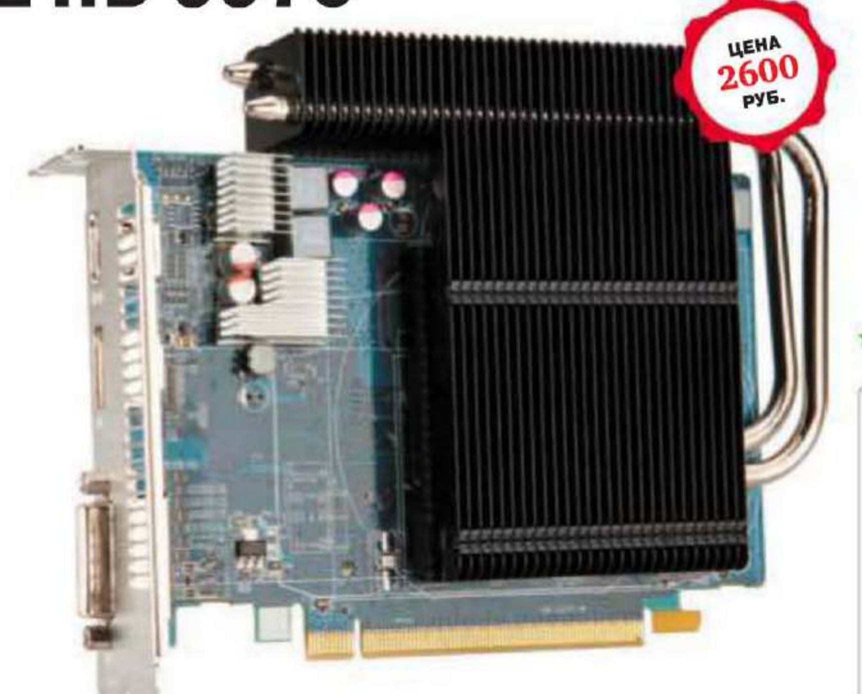
А вот с разгоном GPU не заладилось. Максимум, что у нас получилось выжать из Turks – 675 МГц по чипу. При этом за счет достаточно эффективного кулера температура кристалла не поднималась выше отметки в 60 градусов Цельсия! А потому нас немного удивляет такой слабенький разгонный потенциал. Вертушка при этом работает абсолютно бесшумно.





# SAPPHIRE ULTIMATE HD 6670

Все тот же чип Turks, те же частоты, тот же объем GDDR5 – только процессор и память накрывает массивный пассивный радиатор. На две громадные тепловые трубки насажено 40 алюминиевых ребер. Конструкция выполнена так, что часть радиатора вынесена на заднюю сторону платы. Если в системе использовать процессорный кулер с горизонтальным расположением вентилятора, то часть воздуха непременно попадет на систему охлаждения видеокарты. Достаточно грамотное решение. Несмотря на всю пассивность СО, порадовал и разгонный потенциал карты. Нам удалось поднять частоту GPU до 900 МГц и частоту памяти до 1150 МГц.
В итоге констатируем тот факт, что графический адаптер SAPPHIRE ULTIMATE HD 6670 с хорошим разгонным потенциалом, эффективной, а главное бесшумной системой охлаждения абсолютно заслуженно удостаивается приза «Лучшая покупка».





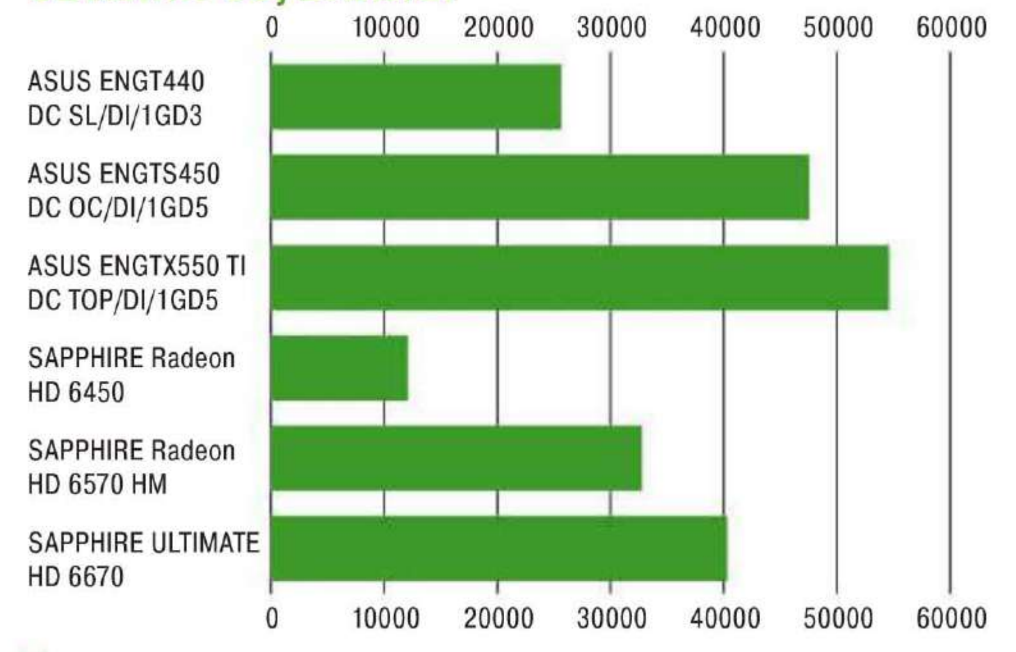


★★★★★★★★ 8/10

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:**

- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 800 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 1000 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт, GDDR5
- **ШИНА:** 128 бит
- **ВЕРСИЯ DIRECTX:** 11
- **I/O:** 1x DisplayPort, 1x DVI, 1x HDMI

### 3DMARK'03, БАЛЛЫ




*Покрытый пылью и паутиной 3DMark'03 демонстрирует нам, что со старенькими DX9-играми у героев сегодняшнего тестирования дела обстоят неплохо*

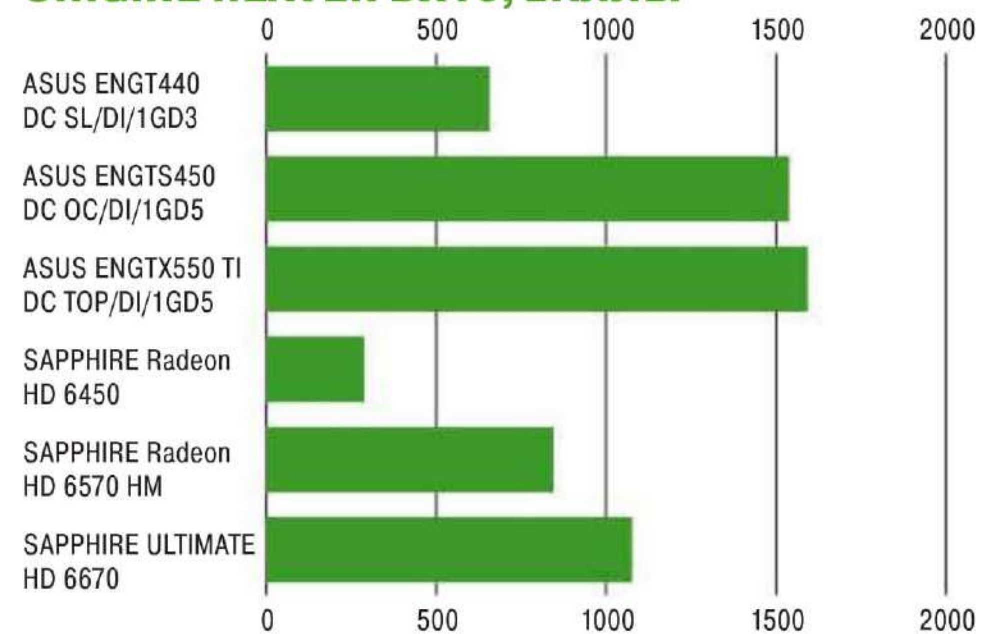
### 3DMARK VANTAGE (GPU SCORE), БАЛЛЫ

0 2000 4000 6000 8000 10000 12000

ASUS ENGT440 DC SL/DI/1GD3
ASUS ENGTS450 DC OC/DI/1GD5
ASUS ENGTX550 TI DC TOP/DI/1GD5
SAPPHIRE Radeon HD 6450
SAPPHIRE Radeon HD 6570 HM
SAPPHIRE ULTIMATE HD 6670

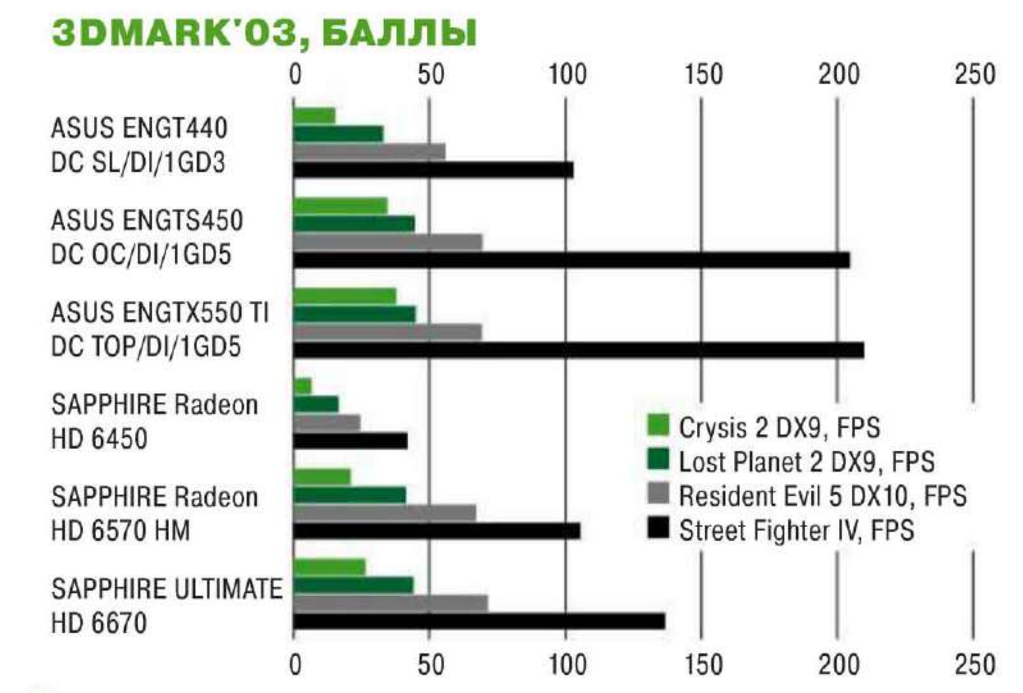
*А вот с DirectX 10 уже начинаются проблемы*

### UNIGINE HEAVEN DX10, БАЛЛЫ




*Далеко впереди всех парочка адаптеров NVIDIA. Точнее ASUS*

### 3DMARK'03, БАЛЛЫ




*Приятно осознавать, что с большинством Low-End-видеокарт можно поиграть в современные игры*

## СИЛЬНЫЕ СРЕДИ СЛАБЫХ

Видеокарта ASUS ENGTX550 TI DC TOP/DI/1GD5 в тесте участвовала с пометкой «Вне конкурса». Все-таки перед нами не Low-End-продукт, а, скорее, уже Middle-End. Следовательно, на наш взгляд, будет правильнее наградить ценными призами графические адаптеры из действительно бюджетного ценового диапазона. На сегодняшний день, без всяких сомнений, лидером является видеокарта ASUS ENGTS450 DC OC/DI/1GD5. Maximum armor! Maximum speed! Maximum strength!– подобным девизом можно охарактеризовать не только супергероя из игры Crysis 2, но и улучшения ASUS, проделанные с видеокартой. Система охлаждения, отличный разгонный потенциал, высокая производительность – все это позволило устройству заполучить награду «Выбор редакции». Кстати, это единственная карта, с которой можно без особых проблем поиграть в суперхит от EA.
Менее производительным, но более дешевым оказался графический адаптер SAPPHIRE ULTIMATE HD 6670. Именно он и удостаивается звания «Лучшая покупка» по версии нашего журнала. ■

Автор:
Даниил Либарц

# ИМПЕРАТОРСКАЯ МЫШЬ

## ПОДЗАГОЛОВОК: ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ МЫШИ RAZER IMPERATOR 2012

**Компания Razer выпустила новые ревизии популярных моделей мышей. Устройства этой фирмы всегда отличались высоким качеством, а также интересным дизайном, так что и от обновленной игровой мыши Razer Imperator 2012 мы ждали удобства в обращении и хороших технических показателей.**



ЦЕНА 3540 РУБ.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП СЕНСОРА:** оптический и лазерный
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** 6400 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 7 программируемых
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 1 мс
- **ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1000 Гц
- **РАЗМЕРЫ:** 123x71x42.5 мм

### ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокое разрешение сенсора
+ эргономика устройства
+ четвертое поколение сенсоров



### УПАКОВКА И ДИЗАЙН

Упаковка выполнена в лучших традициях Razer. Сочетание черного с кислотно-зеленым цветом – фирменный стиль компании. А вот внутри, помимо самой мыши, лежат лишь инструкции и диск с ПО. Обычно у рейзеровских мышек бывает «приданое» посолиднее.

Razer Imperator 2012 выглядит богато, корпус выполнен из качественного пластика. При подключении манипулятора к компьютеру в глаза сразу же бросается яркая подсветка колесика прокрутки и логотипа компании на «спинке» устройства. Неоновую подсветку нельзя поменять на какой-нибудь другой цвет, но при желании можно полностью отключить.



### ТЕХНОЛОГИИ

Наиболее интересное новшество этой версии Razer Imperator 2012 – использование системы сенсоров четвертого поколения (4G). За позиционирование отвечает лазерный сенсор, а оптический, в свою очередь, корректирует погрешность первого при использовании на разных поверхностях. Таким образом, Razer Imperator 2012 должна работать почти на любых поверхностях, при этом точность позиционирования не изменится. Добавим, что лазерный датчик имеет умопомрачительное разрешение 6400 dpi, что примерно в миллион с четвертью раз точнее, чем позиционирование системы ГЛОНАСС.



### ПОВЕДЕНИЕ

Итак, судя по характеристикам, мышь неплоха. Но проверить это можно, лишь уделив денек-другой любимой игре. В руке манипулятор лежит словно влитой, площадка под большой палец действительно удобная, запястье не затекает, а ладонь, благодаря специальной поверхности, и вовсе не потеет.

Мышь имеет семь программируемых клавиш: две основные, две под большой палец, две на «хребте» и одну на колесе прокрутки. Две клавиши под большой палец можно регулировать в зависимости от длины фаланги. Сместить их можно ползунком, находящимся на дне мышки. У основных клавиш довольно короткий ход, но при этом клик жесткий и ярко выраженный. Благодаря такой конструкции можно очень быстро нажимать клавишу, что будет полезно, например, в динамичных шутерах. Технология с применением двух датчиков позволила Razer Imperator 2012 хорошо работать как на обычном столе, так и на покрывале. Автор обладает немаленькими ладонями, но настроить клавиши «назад/вперед» не составило труда, а главное – пользоваться ими удобно. Кабель армированный, поэтому надорвать или перетереть его будет довольно проблематично, однако тестирование живыми грызунами мы всё-таки проводить не стали.

### ВЫВОДЫ

Razer Imperator 2012 – еще один достойный продукт, выпущенный всеми любимой Razer. Компания не перестает удивлять новыми технологиями и качеством. Если у вас давно было желание купить игровую мышь, то рассмотренный экземпляр может стать хорошим приобретением. Прослужит она немало и, благодаря использованию совершенных технологий, не устареет еще очень долго. Конечно, кого-то может отпугнуть высокая стоимость «какой-то мышки». Но стоит поверить бывалым геймерам: при использовании действительно качественного продукта не жалеешь ни об одной потраченной копеечке.

# СО СКОРОСТЬЮ СВЕТА

## ТЕСТИРОВАНИЕ ТВЕРДОТЕЛЬНОГО НАКОПИТЕЛЯ SILICON POWER SP060GBSSDV30S25

**Цены на SSD, к сожалению, еще не упали настолько, чтобы каждый мог позволить себе «твердотельное хранилище» на полтерабайта. Однако самые любопытные уже сейчас могут попробовать скоростную альтернативу «винчестерам», приобретя SSD небольшого объема – как раз под системный диск. На эту роль отлично подойдет Silicon Power SP060GBSSDV30S25. Кому-то шестидесяти гигабайт может показаться мало, но для Windows 7 и набора всевозможных программ эта цифра будет как раз. Только вот игры влезут лишь избранные.**




### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП:** SSD, 2.5 дюйма
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA 3.0
- **ТИП ЯЧЕЕК:** MLC
- **МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ:** 550 Мбайт/с
- **МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ЗАПИСИ:** 500 Мбайт/с
- **ОБЪЕМ:** 60 Гбайт
- **ПОДДЕРЖКА TRIM:** есть

### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

**IOMETER:**
- **RANDOM READ 4 КБАЙТ:** 21.44 Мбайт/с
- **RANDOM WRITE 4 КБАЙТ:** 19.77 Мбайт/с
- **SEQ. READ 128 КБАЙТ:** 313.41 Мбайт/с
- **SEQ. WRITE 128 КБАЙТ:** 332 Мбайт/с

**IOMETER PATTERNS:**
- **DATABASE:** 36.43 Мбайт/с
- **FILESERVER:** 41.08 Мбайт/с
- **WORKSTATION:** 34.50 Мбайт/с
- **WEBSERVER:** 51.35 Мбайт/с

**PCMARK VANTAGE:**
- **TEST SUITE:** 26076 балла
- **WINDOWS DEFENDER:** 42.95 Мбайт/с
- **GAMING:** 176.73 Мбайт/с
- **IMPORTING PICTURES TO WINDOWS PHOTO GALLERY:** 271.45 Мбайт/с
- **WINDOWS VISTA STARTUP:** 30.18 Мбайт/с
- **VIDEO EDITING USING WINDOWS MOVIE MAKER:** 88.42 Мбайт/с
- **WINDOWS MEDIA CENTER:** 340.73 Мбайт/с
- **ADDING MUSIC TO WINDOWS MEDIA PLAYER:** 151.54 Мбайт/с
- **APPLICATION LOADING:** 167.14 Мбайт/с

### ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

\+ высокая скорость
\+ высокая надежность
\+ низкая стоимость
\- малый объем

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Так как одной из главных характеристик твердотельных накопителей является скорость, то к ее измерению мы подошли со всех сторон. Например, старый добрый бенчмарк IOmeter гонял SSD в режиме как последовательных чтения/записи, так и случайных. Также мы запускали специальные паттерны IOmeter, имитирующие нагрузку на накопитель в условиях работы в составе файлового сервера, рабочей станции и т.п. Следом шел PCMark Vantage, а точнее, только его подтест HDD. Он тоже имитирует нагрузку в различных условиях, но они немного ближе к тем, с которыми встречаются компьютеры рядовых пользователей. И под конец с помощью ATTO Disk Benchmark мы проверяли скорость последовательных чтения/записи с блоками данных от 0.5 до 8192 Кбайт. Хоть этот бенчмарк всегда показывает самые высокие результаты, в реальной жизни накопители их почти не достигают.



### ВСТРЕЧАЕМ

Итак, новинка основана на контроллере SandForce серии SF-2000 и ячейках памяти типа MLC. Срок жизни последних составляет всего 3-5 тысяч циклов перезаписи, но производитель обещает до 5 лет беспроблемной работы. Silicon Power SP060GBSSDV30S25 подойдет тем, кто уже успел обзавестись системной платой с SATA 3.0, иначе заветные скоростные характеристики останутся лишь двумя привлекательными циферками на упаковке. Конечно, в реальности их можно достичь только в синтетических тестах, но и в более серьезных испытаниях, например, в бенчмарке IOmeter, новый накопитель показал себя очень шустрым. Комплектация Silicon Power SP060GBSSDV30S25 вполне стандартная – гид по быстрой установке и кронштейн для монтирования в 3.5-дюймовый отсек. Если вам вдруг очень понравится этот SSD, вы всегда можете продать почку и купить модель максимального в линейке объема – 480 Гбайт.



### ВЫВОДЫ

Если у вас еще нет твердотельного накопителя, то мы не видим причин, почему нельзя побаловать себя покупкой Silicon Power SP060GBSSDV30S25. С ним система реально ускоряется! Ради такого ускорения не жалко потратить достаточно большую сумму.

Автор:
Александр Михеев

# GAME TIME

## ТЕСТИРОВАНИЕ НОУТБУКА MSI GT680R

**Подбирая себе ноутбук, сперва определитесь, что он должен собой представлять. Ведь выбор огромен: хотите, берите бюджетную рабочую лошадку, хотите – выбирайте мощный, как десктоп, и строгий, как автомобиль представительского класса, ноутбук за энную сумму денег. А есть еще лэптопы, которые способны подсластить жизнь и скрасить много часов досуга. Такие как MSI GT680R.**

Конечно, ноутбук для современных ресурсоемких игр – не самое практичное решение. Ведь мобильность накладывает ограничения как на размеры самого «железа», так и на вентиляцию внутри корпуса лэптопа. Но это не значит, что из ноутбука совсем не получится мощный геймерский компьютер.

### НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

MSI GT680R снаружи черный, как и большинство его собратьев, на крышке лишь эмблема производителя. Совсем другое зрелище предстает перед глазами, стоит лишь открыть и включить лэптоп. Он имеет незаурядный, в некотором роде агрессивный вид – особенно это подчеркивается оранжевой иллюминацией: по бокам ноутбука, на его передней панели и на крышке расположены ряды светодиодов. Также оранжевым подсвечиваются специальные клавиши над клавиатурой, но о них поговорим позже. Даже динамики, незаметные на обычных ноутбуках, у MSI GT680R имеют ярко-красную окантовку. А кнопка Power, примостившаяся точно по центру панели над клавиатурой, выполнена в форме щита – поклонники MSI сразу узнают в ней намек на эмблему с белым драконом на красном фоне. На нижнем крае рамки, окаймляющей тачпад, расположились индикаторы активности Bluetooth, Wi-Fi, жесткого диска, зарядки аккумулятора или того, что ноутбук находится в режиме «сна». Все они тоже горят оранжевым светом.
MSI GT680R оснащен клавиатурой типа chiclet, то есть кнопки расположены на некотором расстоянии друг от друга, а не поставлены впритык. Другой вопрос, понравятся ли клавиши с таким коротким и легким ходом заядлым геймерам (нам очень понравились). Осталось добавить, что клавиатура вместила в себя даже цифровой блок, а заветные буквы WASD выделены красным.

### «ЖЕЛЕЗНЫЙ» КАРКАС

Игровой ноутбук должен быть «заряжен» по максимуму, иначе не быть ему любимцем геймера, и не пройдет и года, как лэптоп устареет и будет отправлен в утиль. Этому правилу следует и MSI GT680R. Он, конечно, оснащен не так хорошо, как старшая в линейке модель MSI GT780, но задать жару он может без труда. Итак, все начинается с процессора. В MSI GT680R стоит очень шустрый «камень» Intel Core i7-2630QM, оснащенный четырьмя ядрами, работающими в два потока каждое. Тактовая частота 2 ГГц – отнюдь не предел мечтаний, но надо помнить, что под нагрузкой она поднимается до 2.8 ГГц. Таким образом, технология Intel Turbo Boost экономит заряд аккумулятора, когда ноутбук простаивает. Сопутствуют CPU в работе две планки памяти стандарта DDR3 по 4 Гбайт каждая, работающие на привычной частоте в 1333 ГГц. Такого количества памяти должно хватить с запасом на несколько лет вперед.

Встроенная графика в процессоре есть, но игровому ноутбуку ее, конечно, мало. Поэтому отвечает за изображение дискретная карта, а именно NVIDIA GeForce GTX 460M с собственной памятью 1.5 Гбайт. Этот видеоадаптер сможет одолеть современные игры, пусть и не на максимальных настройках. Хранить эти самые игры и всё прочее есть где – для этого предназначен целый терабайт свободного пространства. Не дворец, конечно, но уместиться можно, и даже еще место останется. Только жалко, что диски — два обычных HDD. Были бы хотя бы гибридные (не говоря уж об SSD), игрушки грузились бы гораздо быстрее, но увы.
Так как все вышеперечисленное выделяет очень много тепла, то и система охлаждения трудится вовсю, и легко заметить, как шум возрастает по мере увеличения нагрузки. Избавиться от него несложно, включив погромче игру или любимую песню. Тем более что звук в MSI GT680R выполнен на совесть, и, к слову, совместно с компанией Dynaudio. Конечно, не Hi-Fi-акустика, но среди ноутбуков это, пожалуй, одно из лучших звучаний.
Связь с внешним миром обеспечивают уже ставшие практически обязательными гигабитная сетевая карта и Wi-Fi стандарта 802.11n. Коммуникатор или любой другой гаджет можно подсоединить благодаря Bluetooth 2.1. Если вы любитель фильмов, то спешим вас огорчить, BD-диски привод не читает. Но легко прочтет и запишет DVD-R/RW. Интерфейсы расположились на MSI GT680R сразу с трех сторон: по бокам и сзади. В их числе по две штуки USB 2.0 и USB 3.0. Так что если не хватило места на внутренних «винтах», можете смело покупать дополнительный внешний – скорость у моделей с USB 3.0 достойная. Подключиться к монитору или проектору можно благодаря D-Sub или HDMI. На всякий случай размещен и eSATA. А кроме стандартных аудиовхода/выхода присутствуют также и линейные – итого четыре аудиоразъема. И, само собой, присутствует RJ-45, а также кардридер. Остальное – суета.

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Первым в тесте лэптопа принял участие PCMark Vantage, показывающий общую оценку системы. Производительность процессора замерялась с помощью расчетов числа «пи» в Super Pi 1.5 XS 1m с одним потоком и в wPrime 1.55 32m, но уже задействовав все восемь потоков «камня» Intel Core i7-2630QM. Самое большое количество тестов досталось графической подсистеме. Так, для выявления ее потенциала использовались бенчмарки 3DMark Vantage с разрешением 1280x720 и старенький 3DMark'03 с дефолтными установками. В Full HD запускались Heaven, Resident Evil 5 и Lost Planet 2. Наконец, выставив подсветку дисплея на 50% и включив адаптер Wi-Fi, мы замеряли время работы ноутбука в программе Battery Eater Pro.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИСПЛЕЙ:** 15.6 дюймов, LED, 1980x1080 пикселей
- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-2630QM, 2.0 ГГц
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** DDR3 1333 МГц, 8 Гб
- **ЧИПСЕТ:** Intel HM67 Express
- **ВИДЕОКАРТА:** NVIDIA GeForce GTX 460M, 1.5 Гб GDDR5
- **НАКОПИТЕЛИ:** 2x HDD 500 Гб, 7200 об/мин
- **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** Super Multi DVD-RW
- **СЕТЬ:** Ethernet 1000 Мбайт/с, Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** 1x D-Sub, 1x HDMI, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, 1x eSATA, 1x микрофонный вход, 1x выход на наушники, 1x аудиовход, 1x аудиовыход, 1x RJ-45, кард-ридер 4-в-1 (SDXC/MMC/MS/XD)
- **РАЗМЕРЫ:** 395x267x55 мм
- **ВЕС:** 3.5 кг

### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **PCMARK VANTAGE, DEFAULT:** 8468 баллов
- **3DMARK VANTAGE, CUSTOM, 1280X720, GPU/CPU:** 9361/36945 баллов
- **SUPER PI 1.5 XS 1M:** 13.27 с
- **WPRIME 1.55 32M:** 10.44 с
- **WINRAR:** 2997 Кбайт/с
- **HEAVEN DX10, NO AF, NO AA, 1980X1080P:** 552 балла
- **3DMARK'03, DEFAULT:** 37109 баллов
- **RESIDENT EVIL 5, MAXQ, NO AA, NO AF, 1980X1080P:** 56 FPS
- **LOST PLANET 2, DX9, MAXQ, NO AA, NO AF, 1980X1080P:** 29 FPS
- **BATTERY EATER PRO:** 1 час 19 мин.

### GAME TIME

Конечно, MSI GT680R тяжеловат и под нагрузкой порядочно шумит, но такова плата за мощную «начинку» в небольшом корпусе лэптопа. Проведя все необходимые тесты, мы можем с уверенностью сказать, что если уж вам и вправду нужен игровой ноутбук, то MSI GT680R станет хорошим выбором. Приятно, что кроме производительности он не обделен и оригинальным дизайном, который наверняка придется по душе самым строптивым игроманам.

### СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ!

**ТЕМ ЖЕ, КОМУ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ GT680 БУДЕТ МАЛО, ПОДОЙДЕТ БОЛЕЕ ПРОДВИНУТАЯ МОДЕЛЬ В ТОЙ ЖЕ ЛИНЕЙКЕ ИГРОВЫХ НОУТБУКОВ – MSI GT683. ОНА СНАБЖЕНА ВИДЕОКАРТОЙ GEFORCE GTX 560M (1,5 ГБАЙТ ВИДЕОПАМЯТИ).**



Автор:
Николай Арсеньев

# КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 29 ноября 2011 года

**В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера, работающего под Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от актуальных.** Результаты тестов основаны на данных hwbot.org, tomshardware.com и guru3d.com.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

## МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

| | |
|---|---|
| **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-980 (6 ядер, 3.33 ГГц, 4800 МГц QPI, 6x256 Кбайт L2, 12 Мбайт L3, HT, ядро Gulftown, LGA1366) | 21000 |
| **СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ:** Thermalright Archon (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 140 мм, 900-1300 об/мин) | 3200 |
| **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS Rampage III Formula (Intel X58+ICH10R, 6 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX) | 9300 |
| **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair Vengeance CMZ12GX3M3A1600C9 3x4 Гбайт (DDR3, PC3-12800, CL9) | 4100 |
| **ВИДЕОСИСТЕМА:** Palit GeForce GTX 590 3.0 Гбайт (GDDR5) | 23500 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1:** Crucial M4 256 Гбайт (SATA 3.0, MLC) | 13500 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА:** 2x Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин) | 9600 |
| **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** LITE-ON iHBS212-32 (SATA) | 3600 |
| **ЗВУК:** Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Professional (PCI-E x1) | 5000 |




### ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DMARK 11 | 8628 | METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF | 54 |
| CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA | 70 | | |

На момент написания этих строк уже появились платы на базе Intel X79, загвоздка была лишь в одном – процессоры серии Sandy Bridge-E, увы, еще не продаются. Поэтому приходится довольствоваться старым добрым шестиядерным Core i7-980. Как вы могли заметить, цены на традиционные жесткие диски резко поднялись, ждем, когда все вернется на круги своя.

## МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

| | |
|---|---|
| **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3) | 6600 |
| **СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ:** Thermalright Archon (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 140 мм, 900-1300 об/мин) | 3200 |
| **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS Crosshair V Formula (AMD 990FX + SB950, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, 24+4(8) pin, ATX) | 8500 |
| **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair Vengeance CML16GX3M4A1600C9B 4x4 Гбайт (DDR3, PC3-12800, CL9) | 4500 |
| **ВИДЕОСИСТЕМА:** GIGABYTE GV-R699D5-4GD-B 4 Гбайт (GDDR5) | 25500 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1:** Crucial M4 256 Гбайт (SATA 3.0, MLC) | 13500 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА:** 2x Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин) | 9600 |
| **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** LITE-ON iHBS212-32 (SATA) | 3600 |
| **ЗВУК:** Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Professional (PCI-E x1) | 5000 |




### ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DMARK 11 | 8260 | METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF | 52 |
| CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA | 59 | | |

С процессорами AMD FX примерно та же история, что и с Intel, правда, с одним «но»: в продажу поступили все процессоры, кроме топового (FX-8150). Что, впрочем, не мешает собрать систему и наслаждаться играми, учитывая, что FX-серия в тестах не очень впечатляет.

## СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

| | |
|---|---|
| **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155) | 10200 |
| **СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ:** Thermalright HR-02 Macho (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM2+/AM3, 140 мм, 900-1300 об/мин) | 1900 |
| **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P8Z68-V (Intel Z68, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX) | 5600 |
| **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Crucial Vengeance CMZ8GX3M2A1866C9 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-15000, CL9) | 2800 |
| **ВИДЕОСИСТЕМА:** MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC 1.3 Гбайт (GDDR5) | 11000 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1:** Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC) | 8000 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА:** Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин) | 4800 |
| **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** LITE-ON iHBS212-32 (SATA) | 3600 |
| **ЗВУК:** Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1) | 3000 |




### ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DMARK 11 | 5208 | METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF | 27 |
| CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA | 43 | | |

В конфигурации появился настоящий «мачо» – процессорный кулер от компании Thermalright с впечатляющим по размерам радиатором и аж шестью медными тепловыми трубками. Вентилятор в комплекте, цена адекватна – разгоняй не хочу Core i7-2600K теперь! Не помешает нам и GeForce 570 GTX от MSI, в которой производитель немного поколдовал с частотами.

## СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

| | |
|---|---|
| **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3) | 6600 |
| **СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ:** Thermalright HR-02 Macho (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM2+/AM3, 140 мм, 900-1300 об/мин) | 1900 |
| **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** GIGABYTE GA-990FXA-UD7 (AMD 990FX + SB950, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX) | 7800 |
| **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Crucial Vengeance CMZ8GX3M2A1866C9 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-15000, CL9) | 2800 |
| **ВИДЕОСИСТЕМА:** GIGABYTE GV-R697OC-2GD 2 Гбайт (GDDR5) | 12000 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1:** Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC) | 8000 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА:** Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин) | 4800 |
| **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** LITE-ON iHBS212-32 (SATA) | 3600 |
| **ЗВУК:** Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1) | 3000 |




### ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DMARK 11 | 5041 | METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF | 26 |
| CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA | 34 | | |

Эффективное охлаждение придется кстати и здесь: если в вас проснется любитель разгона, Phenom II X6 1100T BE предоставляет для этого все необходимые инструменты. И уж поверьте, системная плата от GIGABYTE вас не стеснит в возможностях. Быструю загрузку системы обеспечит твердотельный накопитель от Crucial емкостью 128 Гбайт – для системного раздела в самый раз.

## БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

| | |
|---|---|
| **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2500K (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155) | 7200 |
| **СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ:** GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин) | 1300 |
| **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P8P67-M Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX) | 4600 |
| **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Kingston KVR1333D3N9K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9) | 1600 |
| **ВИДЕОСИСТЕМА:** MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC 1 Гбайт (GDDR5) | 7400 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА:** WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин) | 5500 |
| **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** Optiarc AD-7263S (SATA) | 800 |




### ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DMARK 11 | 4329 | METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF | 22 |
| CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA | 33 | | |

Благодаря продвинутой версии видеокарты GeForce GTX 560 Ti с повышенными частотами и фирменной системой охлаждения можно комфортно играть на высоких настройках в самые технологичные игры вплоть до разрешения 1680x1050 пикселей. Покажется мало – всегда можно будет добавить вторую видеокарту!

## БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

| | |
|---|---|
| **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кб L2, 6 Мб L3, ядро Thuban, AM3) | 6600 |
| **СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ:** GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин) | 1300 |
| **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** GIGABYTE GA-990XA-UD3 (AMD 990X+SB950, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX) | 3800 |
| **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Kingston KVR1333D3N9K2/8G 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9) | 1600 |
| **ВИДЕОСИСТЕМА:** GIGABYTE GV-R687SO-1GD 1 Гбайт (GDDR5) | 7300 |
| **ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА:** WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин) | 5500 |
| **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** Optiarc AD-7263S (SATA) | 800 |




### ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DMARK 11 | 4180 | METRO 2033, DX11, 1920X1200, AAA, 16XAF | 21 |
| CRYSIS 2, DX11, 1920X1200, ULTRA, 4X AA | 29 | | |

Все чинно-благородно: 8 Гбайт оперативной памяти, видеокарта с поддержкой DirectX 11 и 1 гигабайтом на борту, шесть процессорных ядер и прочее в том же духе. Цена вполне адекватная, остается добавить в этот коктейль корпус компьютерный, да блок питания.

# О НАБОЛЕВШЕМ



Здравствуйте, дорогие читатели наших грамоток! Сегодня Иван-почтовик занедужил, бедняга, так что я ему быстро навертел чаю с малинкой, дал над картошечкой свежесваренной подышать, медку с молочком тёплым (говорят, ещё и кошерным), от нашей геймлендовской коровки надоенным, налил – в общем, полечил, как мог, так что он теперь спит, как убитый, да сил набирается, а на ваши письма отвечаю я, домовой, а точнее, конторский журнала «РС ИГРЫ». Звать меня Михалыч, от роду мне всего триста лет – молодой ещё, однако ж навидался до ваших компьютерных игрищ и лапты, и казаков-разбойников, и автоматов с уточками жестяными – в общем, всё про игры знаю-ведаю, да и про редакцию тоже. И вам порасскажу!



Игра на пиратском сервере может стать первым шагом к крепкой мужской дружбе.

## ПИСЬМО НОМЕРА

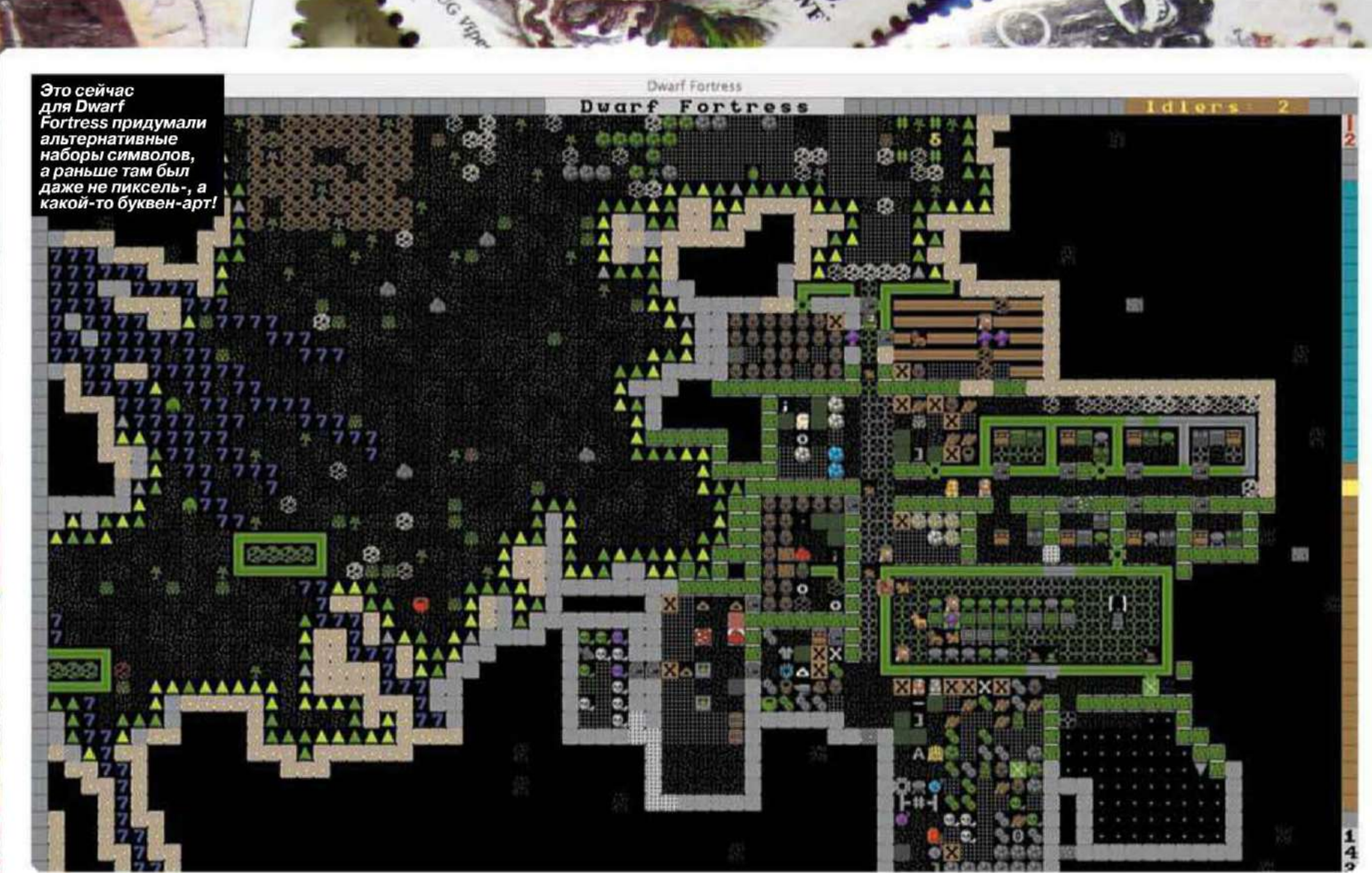
**Я читаю ваш журнал с 2007 года и пока не собираюсь переставать покупать его. Но у меня есть один знакомый, который не понимает, зачем это я каждый месяц бегаю в магазин и трачу 270 рублей на, собственно говоря, ту информацию, которую можно бесплатно найти в Сети. Он и не видит большой разницы между книгой печатной и книгой электронной. По его собственным словам, подчеркиваю, не моим, Интернет сделал из него жмота, ему просто жалко тратить деньги и на печатную продукцию, и на игры. Он желает поиграть в мультиплеер Battlefield 3, однако не станет этого делать, дожидаясь пиратских серверов, которые, как я уверен, не появятся в ближайшие 2-3 года точно. Приходится ему довольствоваться синглом, который в этой игре просто убог, не так ли? Ненавижу QTE и всю эту занудную «кинематогрофичность».**

**Сергей Пчелинцев**

Ох, в наше-то время к печатну слову так не относились, дорожили книжками-то. Раньше-то, когда ещё пергамен был, на одну книжку несколько телят перевести могли, да ещё выписывали каждую буковку вручную. Писали, правда, не про игры, а всё больше богоугодного содержания труды. Мне, признаться, не по душе было – ведь по-ихнему выходило, что меня или нет вовсе, или чёрт я рогатый. А я ж не чёрт, а дух добрый, хотя и пошалить люблю…

Ну да ладно, не обо мне речь. Сейчас, знаю, книжки электронны стали – удобная вещь, телятки рады, и дерева стоят непорублены, и можно в одну такую книжку тыщу обычных запихать. Одна только с ними проблема – я вот картинки любил вырезать, берлогу свою оклеивать, а из электронной-то не повырежешь, шишок под носок. А ежели из сети интренетной читать – так там то листки хвалебные во весь экран раскатают – покупайте, мол, наших игр! – и ищешь-свищешь, как бы их убрать, чтобы новостишечку почитать; а то того хуже, дёрнешь лапой неосторожно, и перенесёшься на сайт с мужиками голыми, будто в бане парящимися, только без веников. Может, конечно, друг твой таких страничек любитель, тогда ему, конечно, в интренете сподручнее всё энто рассматривать. А может, он сам тебя в баньку зазвать хочет на этот, на мультиплеер?

**Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес:** post@pc-games.ru



Это сейчас для Dwarf Fortress придумали альтернативные наборы символов, а раньше там был даже не пиксель-, а какой-то буквен-арт!

**Уважаемая редакция,**
**Наверное, многие слышали про Dwarf Fortress. Сколько читаю ваш журнал, я даже крохотной статьи про эту игру с огромными возможностями не встречал. А вот в NY Times про нее статья есть. Почему так? Я считаю, что в вашем журнале следует написать хотя бы небольшую статью про эту игру. Она того стоит. А самый лучший вариант – завести отдельную рубрику про Dwarf Fortress, где будут описываться, к примеру, события, которые будут происходить в крепости, которую будет развивать редакция. По крайней мере, история крепости Boatmurdered, которой по очереди управляли юзеры форума Something Awful, была ну очень уж оригинальной, забавной и интересной. Хотя матерому игроку в DF даже такая история кажется обычным делом.**

**Максим Рожков**

Знаю такую игру, знаю, и даже уважаю – но издалека. Хоть тамошние гномы чем-то на нас, домовых, и похожи – тоже домовиты, и кошек любят – да только чтобы управлять ими, надо ого-го какую головищу иметь. Энто вам не в «Поле боя» из берданки друг по другу шарашить – тут организационные (во какое слово знаю!) способности нужны! Даже я, в триста годов, с этими шустриками не справляюсь, а уж наши-то редактора – куда им! А «Ботамурду» эту я пробовал читать (да, и поаглицки умею!), да что-то скучно показалось, беспорядок у этих форумчан какой-то. Слыханно ли дело – по очереди крепостью управлять?



А ещё на PC игры красивше, а Шепарды – волосатее.

**Сейчас все говорят, что PC-гейминг умирает, и в ближайшем будущем игры будут, в основном, на консолях. А что будет с Правильным игровым после смерти PC-гейминга? Вы переименуетесь в какой-нибудь «Консольный геймер», или (не дай Бог!) вообще закроетесь?**

**Максим**

Думается мне, что игры компьютерные наш журналишко ещё переживут. Вот смотри – выпускает «Энвидия» новый «Джифорс сто тыщ АБВ», и вставляют его в новое поколение консолей. Консоли раскупаются, «Энвидия» рада. Но вот спустя полгода они придумывают видеокарту «Джифорс сто мильонов ЁКЛМН». Как её людям впихнуть, у которых уже приставка? Они ведь её затем и покупают, чтобы потом пять-десять лет рубиться, и каждый месяц платформу менять не намерены. Ну, может, киношники какие-нибудь пару штук купят, но основная-то масса тех, кто за новыми видеомощностями гонится, – это игрецы, навроде тебя. Это они готовы менять в своей ЭВМ карты, как младенцу пелёнки, чтоб шийсят кадров, да ещё и в три-дэ на своём мониторе или телевизоре размером с кукурузное поле наблюдать. Так что в интересах «Энвидии» – помогать разработчикам писишных игр, чтобы те ихнее железо задействовали, а геймеры – покупали те игры да то железо.


Смерть Квестов собственной персоной.

Все помнят историю о том, как переродились квесты. То есть сначала умерли серьезные и сложные адвенчуры, а затем появились всевозможные эпизоды от Telltale Games и им подобные (ничего не имею против них если что). Так вот: сейчас, похоже, подобная ситуация повторится с жанром стратегий в реальном времени. Ну сами посудите, как часто выходили игры этого жанра раньше, а теперь вспомните серьезные большие RTS последнего времени? Сейчас нас радует разве что Blizzard своим StarCraft 2, а все остальное либо экономические стратегии наподобие Anno, либо браузерки. Ну за тактические и пошаговые переживать не стоит – их всегда было мало, а вот за RTS как-то страшновато. Неужели этот жанр тоже ждет перерождение?

**С уважением, Денис**

Да квесты-то не умерли никуда! Вон, знакомые гномы из Германии пишут – в неметчине, натурально, расцвет энтого жанра, и без всяких эпизадов да эпипередов. Компанию «Дедалик» знаете? Про Эдну из психушки слышали? А про Седрика-клоуна? «Новое начало» – звук пустой для вас? А ещё ведь есть Якуб Дворский, чешский сказочник, да Дэйв Гилберт из Нью-Йорка – что, всё несерьёзные игры они делают?
А что касается RTS – тут ты, Дениска, может, и прав. Однако недавно совсем попалась мне на просторах парового магазина интренетного (ну, «Стима») игрушечка под названием «Ахрон», по-гречески что-то вроде «Супротив времени». Так в ней к возюканью войск по карте добавились натуральные путешествия из дня текущего в день минувший и обратно. Ну, не дни там, может, минуты, но всё равно – перемещаться во времени можно, и при этом ещё и мультиплеер есть! Видом, правда, игрушка по нынешним меркам страшновата, но я-то помню, как на Руси картошками в шахматы играли – так что смотри, Денис, если ищешь для мозга тренировки, глянь на этот самый ахрон... штуковина, может, и поинтереснее нового старого крафта-то будет.

**Уважаемая редакция моего любимого журнала, вы ведь знаете GTA: San Andreas. И вы наверняка знаете сетевую версию этой игры SAMP. Так вот у меня вопрос: почему так много читеров? Почему люди не могут играть честно?**

**Ваш верный читатель Егор Бойцов**

Эх, Егорка, вопрос твой, вроде, простой, а ответ на него очень многосторонний. Во-первых, в интренете люди друг от друга далеко сидят, кулаком до хари не дотянуться, потому всякие злорведы, кто в обычной жизни потише себя ведут, там совсем из-за безнаказанности распоясываются. Во-вторых, насколько мне ведомо, сетевая эта версия – не фирменная работа, а поклонниками игры собранная чуть не на коленке, так что неудивительно, что ошибок в ней великое множество. Иной раз и не поймёшь, то ли должна игра так работать, то ли глюк приключился. Вот некоторые и пользуются глюками себе во благо, другим в обиду. В-третьих, игрище это, хоть именем



SAMP – увлекательный мод к GTA, где можно стать грузчиком или прорабом. А потом тебя ещё и обманут. Всё как в жизни.

Святого Андрия и названо, житью-бытью татей-разбойничков посвящено, если память меня не подводит. А татю другого обмануть-обобрать – самая благодать! Так что это, так сказать, «ролевой лимент». А в четвёртых – а не зовёшь ли ты, Егорий, читерами тех, кто просто лучше тебя играет да хитрости в игре знает вполне законные, да просто тебе неизвестные? Может, лучше у них поучиться, да потом и показать им, где раки зимуют? Ну, или бросить игру эту бандитскую: волков бояться – в лес не ходить.

**Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «PC ИГРЫ». В ноябрьском номере вы написали, что если фанат серии Fallout, то обязательно берите последнее дополнение, а если избирательный – то ждите GOTY-издание. В связи с этим у меня два вопроса: один риторический, а другой подразумевающий ответ. Как игроки должны получить это последнее DLC, если Steam больше не продает Fallout и все с ним связанное в России и в Восточной Европе? Или вы, игровой журнал, призываете к пиратству?!**
**Ваш совет подождать GOTY-издание – а будет ли оно в России, и если будет, то сколько ж его ждать нужно – к тому моменту уже Fallout и его DLC станут не актуальны. Так как честному игроку получить DLC Lonesome Road?!**

**Евгений Кислицин**

Честно скажу – где тот автор взял дополнение, мне неведомо. Я у них тоже над плечом не сижу, когда они свои писульки ваяют – они ж в редакцию их присылают только почтой электрической. Но одно отвечу твёрдо: к пиратству мы не призываем. Одна моя знакомая ведьма из Китая как-то рассказала мне тамошнюю поговорку: «Если долго сидеть на берегу реки, мимо тебя проплывёт труп твоего врага». Попросту говоря, если долго чего-то ждать, оно, может, и сбудется. Говорят, что «Беседка», которая фоллауты издаёт, да «Кран», что игры в интренете публикует, да компания «Один-сы», что в России их продвигает, всё ведут какие-то переговоры насчёт беседкиного каталога в русском «Стиме» – как что решат, так всё и будет. Ну, а если к тому времени Fallout и DLC станут неактуальны – так поиграешь в то, что станет, делов-то!


Иногда становится досадно, что разработчики пилят игры на кусочки.



## РЕДАКЦИЯ ОТВЕЧАЕТ

на вопросы, заданные на forum.gameland.ru и в социальной сети «ВКонтакте» (vkontakte.ru/pc_igry).

**Скажите пожалуйста, была ли возможность переноса персонажа из игры в игру до выхода Mass Effect? Или данная идея появилась впервые именно в этой игре?**

**Darkwiliurus**

В старых ролевых сериалах, той же Wizardry, такое было сплошь и рядом – можно было даже целую партию портировать. В Wizardry 8 из седьмой игры даже переносились некоторые финальные условия, от которых зависело, где вы начинаете игру. Пожалуй, более уникален в этом смысле не сериал Mass Effect, а Dragon Age – там переноса персонажа не было, а вот состояние мира на момент конца первой Dragon Age и некоторых её аддонов можно было взять из старых сохранёнок.
А вообще, Илья подсказывает, что можете глянуть вот этот список: http://www.mobygames.com/game-group/gameplay-feature-importable-characters

**РЕБЯТА!!!!!!!!!! Не забрасывайте группу! Я «в контакт» только ради новостей от вас захожу, вы не правы молчать по 2,5 месяца.... Заходишь в новости, а там.... «как из солфеток и фальги собрать новогоднюю ёлку».**

**Илья Мугинов**

Энто хде ж такое? У меня тут как раз и салфетки, и фольга за год скопились, из-под столов редакционных выгребал... А ёлочки нету, а Новый год-то на носу!

**Правда, что происходит в редакции? Какие перестановки? Почему? Скажите только нам, мы ведь никому. Честно.**

**Александр Бурцев**

Да какие тут перестановки-то, обычные. Вот, креслице главного редактора всё время кто-то тягает. Иногда взамен хоть стул какой принесут, а иногда вообще ничего. Кирюша-то и осерчал. «Пойду, – сказал, – по свету, где утомлённому присесть есть уголок». «Карету мне, – бает, – карету!» Сел в карету и укатил в интернет. У нас так редактора и меняются, да. Приходят, видят, что стула нет, – и только их и видели!

**Редакция, а сделайте один номер в духе Ретро? Не ретро общего, а что ретро для журнала. Т.е. в стиле номера давно минувших дней, для меня вот эталон – номер с «Обливионом».**

**Assasiny**

А для меня ретро – это прыжки через костёр да колядки зимой. Я всё редакторов упрашивал-упрашивал: «Сделайте, как в старые добрые времена! Можно ещё из берёсты тираж тиснуть...» Много редакторов сменилось, но только Илюша меня хоть немного послушал. Так что этот номер, хоть и не берестяной, а тоже традиции русские маленько блюдёт.

**Здравствуйте. Есть пара вопросов:**
**1. Планируется ли возвращать старые рубрики, например «Путеводитель».**
**2. Сколько в среднем приходит на почтовый ящик писем? 200, 300, 10?**

**Денис Литвинов**

1. Хотели бывалоча вернуть, да мне название не понравилось. Какое-то оно «модерновое» больно. Вот если бы «Трактоямщик», к примеру, – другое дело. Но чё-то никому, кроме меня, не понравилось, а я сказал, что если под другим названием пустят, все странички им в журнале перепутаю. Забоялись!
2. До пуда бывает.

**Господа, зачем эти нововведения? Как следствие, изображения ужасного качества. И такое ощущение, что CoD: MW3 специально в 3*д засунули. И если говорить о рецензии, то она просто не объективна. Ее дали писать любителю BF или вас тупо подкупили? Как можно недооценить такой сингл? Сюжет лучше, чем в BF3 в разы, движок ее не спасает. А если судить все игры чисто по графике, то это маразм. Я понимаю, уважаемые сотрудники, кхм, «правильного», что мои слова для вас пустое место, но смотрите на игры объективно. Аминь.**

**Игорь Булаев**

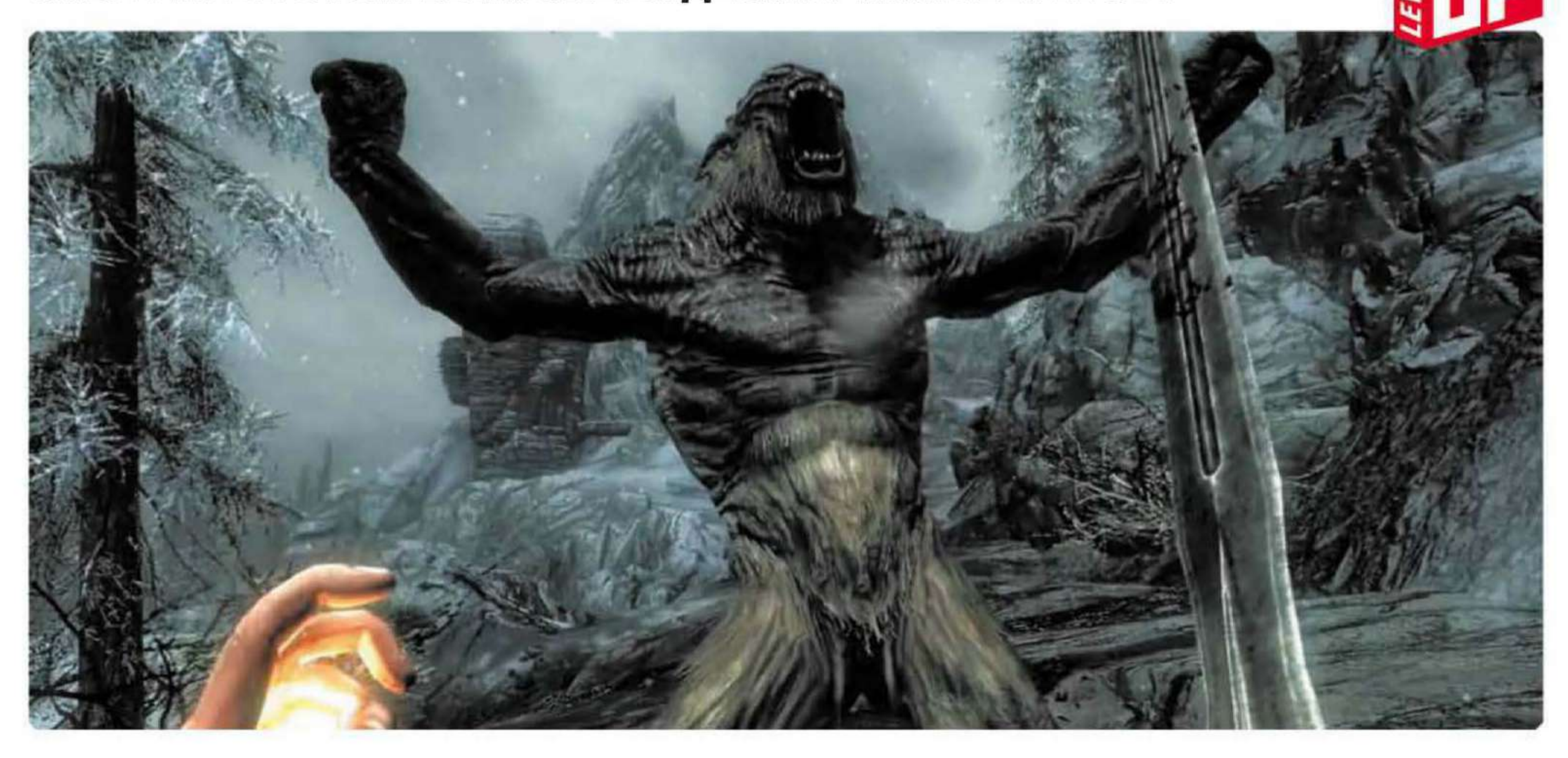
Изображение в крупную клеточку – это всё гремлины в типа-графии изгадили. Моя тут вина тоже, забыл им капустки квашеной послать в Финляндию, вот и обиделись. Хотя мне понравилось, на вышитое полотенце похоже, как в старину в избах. А на объективность нашу не надо бочки катить – уж на что я не жмурналист, а и то знаю, что не бывает статей объективных, всякая ведь человеком пишется, а у человека своё мнение имеется – а если вам другого человека мнение нужно, так его и слушайте.
И хорошая графика, по-моему, лучше плохой, а что до сюжета – так это дело вкуса. Как ты, Игорь, вообще, эти «разы» меряешь, в которых один сюжет лучше другого? Тут же чуйство нужно, с линейкой-то не подойдёшь. А впрочем, если у тебя есть лишний объективный сюжетометр – присылай, будем рады, и впредь ошибок не допустим.



**Подписывайтесь на страницу «PC ИГР» в сети «В контакте» и задавайте свои вопросы:** vkontakte.ru/pc_igry

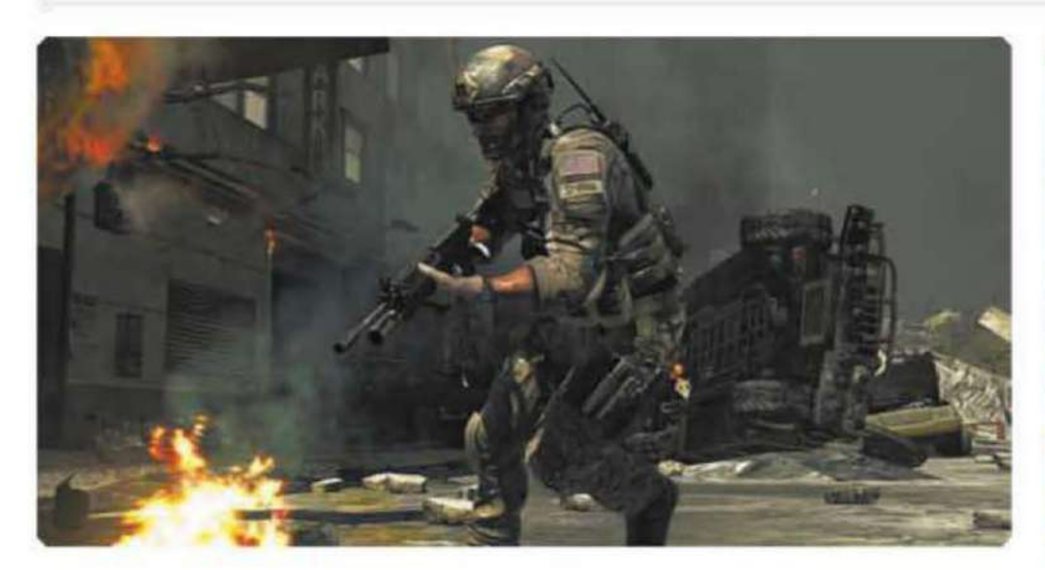
# СОДЕРЖАНИЕ DVD

## СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:



**THE ELDER SCROLLS: SKYRIM**

Темой этого номера Level Up является пятая часть легендарной серии The Elder Scrolls с подзаголовком Skyrim. Самая масштабная и глубокая ролевая игра на данный момент, которая затягивает игрока в свой мир на долгое время. Так ли она хороша, как о ней говорят? Смотрите в нашем материале.



**CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3**

Главный конкурент Battlefield 3 вышел и уже успел принести разработчикам и издателю миллионы долларов. Естественно, большинство игроков приобрели игру для того, чтобы с головой погрузиться в очередной виток сетевых баталий. Мы же рассматриваем, насколько удачным в этот раз вышел одиночный режим игры. Ведь есть люди, которые ценят в CoD еще и сюжет.



**SPIDER MAN EDGE OF TIME**

Два абсолютно разных Спайдермена и путешествия во времени. Что из этого может получиться? Отличный кроссовер или проходная однодневка для отъёма денег у фанатов вселенной Marvel? Смотрите наш обзор и узнаете.



**SONIC GENERATIONS**

После кучи посредственных и откровенно плохих игр сверхзвуковой синий еж возвращается. Да причем еще и в двух обличиях, старом двумерном и современном трехмерном. О том, насколько успешно удалось скрестить классическую и современную вселенные Соника, вы узнаете в нашей «Точке зрения».



**THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD**

Линку 25, и глядя на него в новой игре из вселенной Zelda, этому охотно веришь. Новая игра про спасителя принцессы Зельды дает нам не только улучшенное управление на wii и отменную графику, но и прекрасный сюжет на 40 часов геймплея в новом, еще не виданном в серии, небесном мире.



**ПОРТАТИВ**

Nintendo официально пришла в Россию и начала выпускать игры на русском языке. Какие именно и что они из себя представляют, смотрите в нашей программе, посвященной играм для портативных игровых систем.



## ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:






**AFTERFALL: INSANITY**
Демоверсия постапокалиптического хоррор-экшена от польских разработчиков из Intoxicate Studios. Действие игры разворачивается в 2035 году: после Третьей мировой войны люди пытаются спастись в подземных убежищах. Главный герой, Альберт Токай, должен поддерживать стабильную психологическую обстановку среди обитателей бункера, вот только последние события заставляют его самого провалиться в самый страшный кошмар.



**HALF-LIFE 2: WATER**
Приключенческий мод, сюжетная линия которого закручивается вокруг русалки с незавидной судьбой, живущей рядом с промышленной зоной. Ей предстоит распутать цепь загадочных событий, при этом не покидая воды. Для выполнения заданий на суше потребуется прибегнуть к помощи NPC.

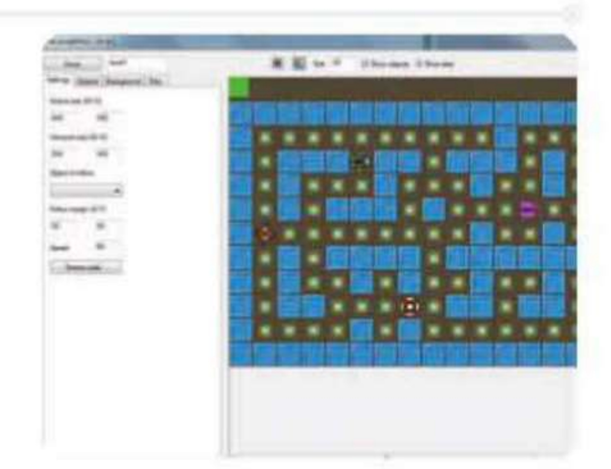
**QUAKE III ARENA**
Демоверсия культового шутера от первого лица – Quake III. В отличие от предыдущих частей, в игре отсутствует кампания для одного игрока. Вместо неё выступает серия арен с компьютерными оппонентами, призванными подготовить игрока к мультиплеерным сражениям. В демоверсии доступно 4 арены.



**MOUNT & BLADE: THE LAST DAYS**
Тотальная конверсия оригинальной игры, предлагающая нам посетить Средиземье – знаменитый фэнтезийный мир Джона Толкина, описанный в произведениях «Властелин Колец», «Хоббит» и «Сильмариллион».



**GAME EDITOR 1.4.0**
Программа с открытым исходным кодом, позволяющая создавать двухмерные игры под различные платформы, начиная от мобильных операционных систем и заканчивая Linux.



**TULULOO GAME MAKER 1.2.1**
Еще одна бесплатная программа, позволяющая создавать собственные браузерные игры с использованием технологии HTML5, в том числе для мобильных платформ. На выходе приложение выдаёт javascript-код.

# ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



*Когда я занялся этой работой – и это, безусловно, было главной причиной, почему я за неё взялся, – авторы видели себя слугами читателей, защищающими их от издателей, пытающихся вытрясти из них деньги на плохие игры. Сегодня мне кажется, что они видят себя слугами издателей, кровно заинтересованными в том, чтобы люди покупали как можно больше игр. За эти долгие годы игровые журналисты постепенно убедили себя, что в этом есть что-то благородное. Они не правы.*

***Стюарт Кэмпбелл,***
*легендарный британский игрожурналист*

# НА СМЕРТЬ ИГРОЖУРНАЛИСТИКИ

**Стюарт Кэмпбелл писал о смерти игровой прессы ещё в 2004 году (worldofstuart.excellentcontent.com/abc-rip.htm), однако в редакции уцелевших журналов, работающих в этой сфере, по-прежнему приходят письма от людей, «умеющих оценивать игры», с просьбой взять их на работу. Пора объяснить, почему это не нужно ни нам, ни вам.**

Причина девяноста процентов отводов банальна – претенденты не умеют писать. Складывать буквы в слова, слова в предложения, предложения в абзацы, соблюдать логику повествования. Конечно, редактор может превратить в осмысленный текст даже фразу вроде «Для каждой нации упор делается не на количество доступных юнитов и зданий, а скорее на интересный и захватывающий игровой процесс, балансирующий на грани исторической достоверности», но рано или поздно он задумается, зачем ему нужен такой «перлодел», за которым каждую статью приходится переписывать. Лучше избавиться от него пораньше, иначе он может просочиться в редакторы и потом принять на работу таких же косноязычных – или даже вовсе безъязыких. А ещё лучше не связываться с ним вообще, чтобы потом не хвастался перед потенциальными нанимателями, что, мол, писал для популярного издания – предъявляя статьи, в которых работы редактора больше, чем его собственной.

Те же, кто более-менее грамотно пишут, часто не обладают нужными знаниями и не умеют или не хотят добывать информацию. Их опусы пестрят утверждениями, написанными «от балды», вроде «укрытия в играх впервые появились в Gears of War». Это отследить чуточку труднее, но тоже возможно. Несколько раз уличив такого вруна в недобросовестности, редактор рискует впасть в паранойю, перепроверяя каждый факт в его статьях. Ради душевного здоровья выдумщика проще тоже «отправить на заслуженный отдых».

«А может, того, в редакторе проблема? – скажет претендент. – Придирается к нормальным текстам, все пацаны говорят, что нормальные они. Читатели-то не редакторы, они этой ерунды не заметят. Вообще, больно нужны ваши печатные журналы, всё равно все новости с опозданием на две недели, а игры – на месяц. Пойду, вон, в Интернете писать. Или там в видео сниматься, там и грамоту знать не надо».

На здоровье, мы вовсе не против. Я, например, с большим уважением отношусь к самой идее информационных сайтов, наполняемых «коллективным разумом», активно пользуюсь MobyGames, «википедией», а также появившимися сравнительно недавно «мини-вики» по отдельным сериалам. Проблем здесь три: во-первых, заполнение таких сайтов – не работа в смысле «занятие, приносящее доход» – над подобными ресурсами работают исключительно волонтёры; во-вторых, это не журналистика; в-третьих, писательские навыки так не разовьёшь – подающему надежды автору ненавистный редактор всё-таки нужен, причём не такой, что молча исправит, а тот, что укажет на ошибки и подскажет, как их избежать в дальнейшем. Такими были Игорь Исупов и Александр Глаголев, но сейчас они, кажется, уже не занимаются воспитанием молодняка. В наше время найти редактора-сенсея тяжело, даже если специально искать, а наткнуться случайно и вовсе нереально.

Как ни странно, с теми сайтами, что не претендуют на энциклопедичность, а изображают из себя СМИ, ситуация обстоит ещё хуже. Поскольку большинство посетителей пользуются ими бесплатно, и, в отличие от волонтёрских, они ориентированы на извлечение какого-никакого дохода, его источником является реклама, так что руководство ресурса заинтересовано в накручивании просмотров страниц, где она, собственно, и демонстрируется. Понятно, что при таком подходе скорость «выпекания» новостей важнее проверки информации (а учитывая, что авторам обычно платят покилобайтно или поштучно за заметку, это выгодно и им самим), скандальные заголовки не обязаны соответствовать содержанию статей, а картинки с сиськами становятся доминирующим мотивом в оформлении.

Я специально зашёл на четыре популярных игровых сайта – два русских (Kanobu и Gamer.ru) и два зарубежных (Kotaku и IGN), и с удивлением обнаружил, что на трёх из них сейчас, в середине ноября, в топе висит поданная под разными соусами тема «Обсуждаем Skyrim» – не какая-то новость или полезная информация об игре, а практически этакая выросшая посреди блога форумная ветка, заставляющая вспомнить сказку, в которой хитроумная девица пряталась в дупло и, созывая «коровок», предлагала им подоить самих себя. Kotaku также даёт замечательные советы, «как правильно играть в Skyrim», разбрасывая жемчужины мудрости вроде «сохраняйтесь чаще» и «не скупитесь на лечебные зелья».

Лучше всех на этом фоне выглядит Gamer.ru, где вместо читательских посиделок выложен патч, русифицирующий вывески в Скайриме, а также необычные прохождения игры. Но мастеру-русификатору лучше искать работу в компании, занимающейся локализациями, чем в редакции игрового журнала. Что же касается игроцких дневников, это не журналистика и не та работа, за которую я бы стал платить – видеоциклов в жанре Let's Play полно в Интернете задарма.

«А с чего вы решили, что это не журналистика?» – спросит гипотетический въедливый читатель. Определений у этого слова на самом деле масса. Толковый словарь под редакцией Кузнецова утверждает, что это «литературно-публицистическая деятельность в журналах, газетах, на радио, телевидении» либо, в собирательном значении, «периодические издания в целом». Английская «Википедия» предлагает вариант «практика расследования и своевременного освещения событий, тем и тенденций для широкой аудитории». Но освещение темы – это не совсем то же самое, что призыв «придите и разберитесь с ней сами», а прохождение с картинками «за Халка Хогана» вряд ли можно назвать «расследованием событий».

Русская версия «Википедии» добавляет значение «актуализация мировоззрения социальных групп средствами подбора фактов, оценок и комментариев, которые злободневны и значительны в данное время». К этому последнему определению вывешивание обсуждения Skyrim на главную страницу сайта даже подходит, однако тут нельзя не вспомнить мнение Оскара Уайльда, вложенное писателем в уста одного из персонажей эссе «Критик как художник»: «Сообщая нам мнения необразованных, журналистика информирует нас о невежестве общества».

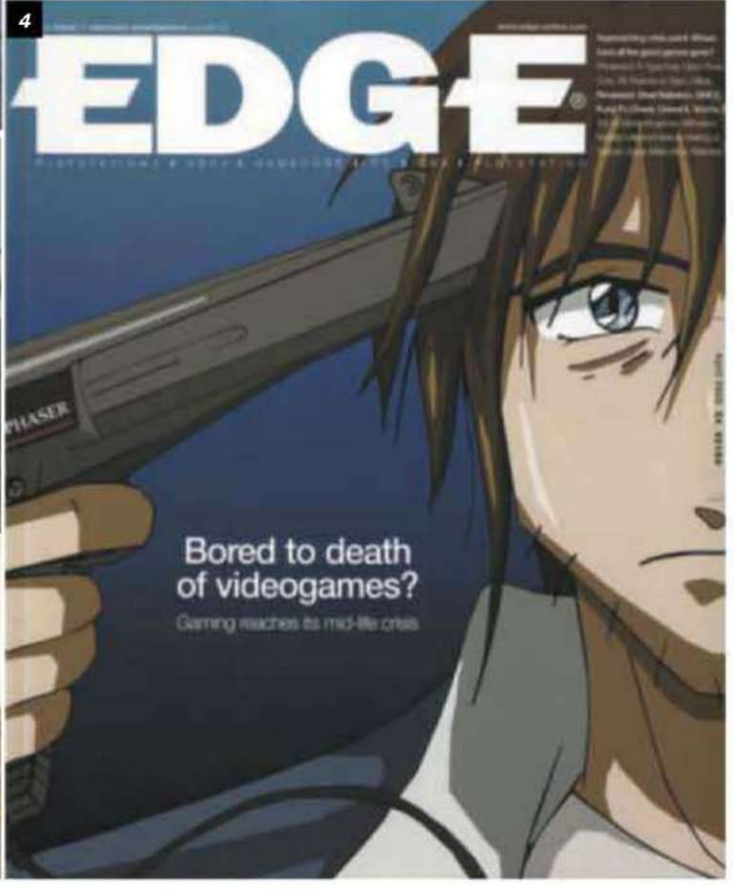
В цитате слышится высокомерная насмешка, но, увы, нынешняя действительность даже хуже – журналисты ведомы интересами не своей аудитории, какой бы невежественной она ни была, а издателей, которые снабжают их пресс-релизами, печатаемыми вместо новостей, приглашают на показы с бесплатной выпивкой и девушками и договариваются об эксклюзивных рецензиях – если оценки будут от восьми баллов. И даже если условия соглашения издания с представляющей игру стороной не включают в себя обязательно хороший отзыв, договорённость всё равно существует, и читатель имеет полное право подозревать худшее (подробнее об этом написал Джим Стерлинг в своей колонке Opinions for Sale or Trade на сайте The Escapist). Имеет ли смысл верить тому, что пишет сайт или журнал об игре, если на соседней странице висит её реклама? Задумайтесь над этим.

Доходит до смешного – когда в августе 2011 года сайт Eurogamer опубликовал новость «из надёжных источников» о том, что Borderlands 2 на-








1 Игру Rise of the Robots 1994 года можно было пройти, используя только удар ногой в прыжке, что не помешало журналам CU Amiga и Computer and Video Games выставить ей девяностопроцентный рейтинг. Позже один из рецензентов признавался, что на него надавили.

2 В 2007 году редактор сайта Gamespot Джефф Герстманн был уволен вскоре после того, как написал невосторженную рецензию на игру Kane & Lynch: Dead Man, которую Eidos активно рекламировали на сайте. Вслед за Герстманном редакцию покинули и несколько его коллег, недовольных начальством, прогнувшимся под Eidos.

3 В 2004 году недоделанная Driv3r получила девятки от журналов PSM2 и Xbox World, издаваемых британским Future Publishing. В дальнейшем редактор Xbox World признался, что они «переборщили с энтузиазмом», рецензируя нефинальный код.

4 В конце 2003 года редакторский коллектив британского журнала Edge, одного из самых влиятельных изданий, пишущих о видеоиграх, практически в полном составе уволился по собственному желанию. По версии Стюарта Кэмпбелла, авторы ушли из-за того, что им приходилось работать с мизерными бюджетами, да к тому же под давлением менеджеров, боящихся хоть чем-то рассердить рекламодателей.

ходится в разработке, Рэнди Питчфорд из Gearbox сказал буквально следующее: «Если мы о чём-то не сделали официального заявления, значит, это "что-то" не существует», а в твиттере ещё и назвал подобные объявления «низкопробной журналистикой». Официально о выходе Borderlands 2 было объявлено... на следующий день.

Однако, в сущности, посредник-журналист не очень-то нужен издателям и разработчикам. Пресс-релизы и важные объявления можно точно так же публиковать на сайте компании, вместо интервью ключевые персоны могут писать в твиттер и отвечать в formspring, открытые альфа-, бета- и демоверсии значительно сокращают потребность в превью и рецензиях, ну и, как выяснил Гейб Ньюэлл, снижение цен не только поднимает продажи «первого уровня», но и служит двигателем торговли – клиенты становятся, так сказать, сами себе журналистами. Да и рекламу не обязательно размещать в игровых журналах или на сайтах – «зона покрытия» того же «Яндекса» гораздо больше, и даже странно, что по запросу «хорошие компьютерные игры» он не выдаёт, скажем, сайт «1С-СофтКлаб».

В крайнем случае, штатного писателя можно и нанять самим – пусть он оформляет дневники разработчиков и сочиняет спецы. Так, кстати, поступила Ubisoft, разместив на своём сайте исторические очерки сериала Might & Magic, – и такую инициативу трудно порицать.

Возможно, именно о карьере в игровом издательстве и мечтают многие, поэтому и ведут себя так, как описывает Стюарт Кэмпбелл в нашем эпиграфе. Зачем ссориться с потенциальными работодателями?

С другой стороны, даже если представить себе абсолютно неподкупного игрового журналиста в вакууме, его задача в наши дни гораздо сложнее, чем, скажем, у кинокритика. Да, в идеале оба должны быть знакомы с культурным контекстом, обладать какими-никакими аналитическими способностями и владеть профессиональным лексиконом – однако кинокритику для знакомства с фильмом понадобится, условно говоря, два часа, обозревателю же видеоигр наверняка придётся потратить как минимум несколько вечеров. Если же говорить об уже упомянутой Skyrim, тут задача выглядит просто фантастической – один раз пройти игру будет явно недостаточно для того, чтобы понять, насколько она приспособлена под персонажей разных типов. Может быть, месяца на это и хватит (автор всё-таки работает не круглые сутки), но вряд ли этот месяц у него будет. И потом, что делать с патчами? Откуда автору знать, что написанное им останется актуальным и через день, и через неделю, если разработчики могут годами вносить исправления в код и ресурсы своих нетленок? А если учитывать аддоны и модификации, может получиться, что человек целый год посвящает одной игре. Готовы ли вы к этому? Готовы ли к этому те издания, с которыми вы будете сотрудничать?

Неудивительно, что многие авторы (в том числе и ветеран Кэмпбелл) бегут из «большой» игрожурналистики в рецензенты игр для смартфонов: дело тут не только в том, что аудитория этих платформ гораздо больше – сами игры короче и проще, и обзоры можно штамповать, как гамбургеры. Только вот телефонные геймеры в большинстве своём рецензий не читают.

Поймите меня правильно, я не против, чтобы кто-то в Интернете писал про игры. Проблема в том, что сейчас это может делать любой, и, стало быть, никто не хочет платить за это, и даже кажущийся логичным выход – писать лучше – себя почему-то не оправдывает. «В хорошей журналистике денег нет», – пишет автор сайта Gamejournos.com Бен Пэддон. Сайт Пэддона посвящен разнообразным проявлениям некомпетентности игровых журналистов, и, к сожалению, читать его «игрожуржур» часто интереснее, чем те ресурсы, откуда он берёт свои многочисленные примеры. ■

* Мнение автора может не совпадать с другими мнениями.

Автор:
Эдди Коркоран



# ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

# NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI (ВАМПИРЫ)

## МАКС ШРЕК ЖИВ

**Исследуя в своей книге «Пляска смерти» причины возникновения культа кровососущих в современной поп-культуре, непревзойденный знаток предмета Стивен Кинг иронизирует: «Я часто думал, не объясняется ли привлекательность мифа о вампире для детей тем простым фактом, что вампиры спят днем, а бодрствуют ночью (вампирам никогда не приходится пропускать ночные фильмы о чудовищах из-за того, что завтра идти в школу)». Как бы там ни было, в одном он был прав даже в далеком 1981 году: вампир является одним из главных архетипов жанра хоррор, и он действительно нравится детям. Сегодня даже больше, чем тогда – спасибо госпоже Майер и ее чудовищным «Сумеркам».**



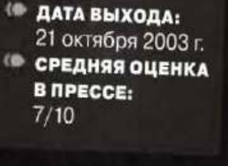
### НАСТОЯЩЕЕ ЛИЦО

Однако вампир не всегда был таким, каким предстает в модных тинейджерских поделках: слащавым, до мерзости романтичным и до неприличия безобидным (такого вампира можно познакомить с родителями и окольцевать, чтобы позже наплодить с ним – ути-пути! – кучу маленьких симпатяг-вампиренышей). Слава богу, еще можно прочитать книжку «Жребий» того же Кинга, посмотреть классический немецкий фильм 1922 года «Носферату. Симфония ужаса» или вот хотя бы сыграть в «Гнев Малакая» – единственную приличную игру, выпущенную странной шведской студией Idol FX. Если книга и фильм просто до жути страшные, то в игре вас могут убить. Да чего уж там: гарантированно убьют как минимум десяток раз – и всякий раз никуда не деться от панического ощущения бессилия и острого осознания собственной ничтожности. Это вам не школьные побасенки, здесь все взаправду.

Итак, в 1912 году, осенью, старинный британский род Кроу предпринял отчаянную попытку поправить свое финансовое положение: старшую дочь, Ребекку, отдали в жены сыну богатого румынского графа Тепеша. На празднование в родовое имение графа отправилось все семейство, прихватив с собой нескольких самых близких друзей – лишь младший сын, Джек, задержался на день из-за участия в соревнованиях по фехтованию. Когда Джек все же добрался до ворот замка, то был озадачен мрачной тишиной его покоев и полным отсутствием жизни в этих древних стенах... лишь брошенный у ворот багаж со знакомыми именами на табличках подтверждал тот факт, что его родные вообще здесь были. Взяв в руки верную саблю, Джек отправляется вызволять родственников из плена: так начинается одна из самых необычных и колючих историй, которые когда-либо рассказывались компьютерной игрой.

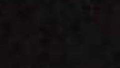


- **ИЗДАТЕЛЬ:** iGames Publishing
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Idol FX
- **ДАТА ВЫХОДА:** 21 октября 2003 г.
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 7/10



### ДУМАЙ САМ

Игра вышла в 2003 году, поэтому ко многим вещам тут приходится привыкать заново. Во-первых, здесь есть таймер





обратного отсчета времени. Семь часов – вроде бы, не так уж и мало, но спасти нужно без малого два десятка человек (и одного пса с мерзким характером)... и (во-вторых) нет ни малейшего понятия, что именно для этого нужно делать. Невидимая сопровождающая рука бросает главного героя во внутреннем дворике замка, дальше он предоставлен самому себе: куда хочешь, туда и иди. Впрочем, первые несколько шагов предугадать несложно: вон собачья будка, почему бы не... какого черта, нельзя же вот так без предупреждения выпрыгивать из окна к ногам неподготовленного человека! Слава богу, это не жуткий монстр, а всего лишь покалеченный священник, который вкратце опишет случившееся и укажет, в каком примерно направлении стоит начать поиски. И вот тут-то уж действительно все, никаких поблажек. Таймер тикает, а Джек мечется по коридорам в поисках ключей, дверей и потайных ходов; время от времени воздух оглашается безумным криком, а один из портретов в главном меню оказывается перечеркнут жирным красным крестом: упс, одним кузеном меньше.

Действовать на свой страх и риск в «Гневе» как-то совсем не хочется. Одиночество тут чувствуется особенно резко: вокруг одни враги, помощи ждать неоткуда, из оружия – смешная железяка да массивный крест, который лишь на время отгоняет от Джека нечистую силу... А нечистая сила хитра и изобретательна – она прыгает с гнилых потолочных балок, выскакивает из-под земли, яростно впивается когтями в лицо из затхлых гробовых недр; она быстра и ужасающе агрессивна; с нею не хочется драться – от нее хочется спрятаться. Прятаться, кстати говоря, особо негде – покои замка спроектированы таким образом, что, с одной стороны, вызывают постоянное ощущение беспокойства и неправильности, а с другой – не дают в случае вынужденного противостояния с противником схватке до последней капли крови никакой альтернативы. То есть, грубо говоря, отсидеться в кустах не получится. Еще и потому, что – в-третьих – здесь нет регенерации здоровья, поэтому между отчаянными дуэлями с нежитью приходится, проклиная все на свете, лезть в каждую щель в надежде наткнуться на вожделенную «аптечку». Никакого майеровского комфорта – будничное выживание, постоянное балансирование на грани между жизнью и смертью, старая школа.

## НЕ КАК В КИНО

К сожалению, о многих вещах, которые делают «Гнев Малакая» такой классной игрой, говорить нельзя – дело в том, что очень многое в ней строится на эффекте неожиданности (она, например, может дать вам в руки пистолет и тут же выпустить из темноты монстра, которого нельзя этим пистолетом убить). Так что придется верить на слово – в этом замке действительно все плохо. И не стоит слепо доверять тем, кто советует играть в ЭТО в темноте и в наушниках: «Гнев» на полную катушку использует динамический саундтрек – а саундтрек тут такой, что его одного хватило бы, чтобы до отказа наполнить средних размеров кардиологический диспансер. Впрочем, и без саундтрека местная атмосфера способна нанести мощный удар по любой, даже самой устойчивой психике. Знаете, как это бывает в современных фильмах: гнетущая музыка, напряженное ожидание СТРАШНОГО МОМЕНТА... и – уфф! – невероятное облегчение от того, что все обошлось... так вот, тут так не бывает. Здесь никогда не «обходится», здесь буквально каждый шаг ведет к СТРАШНОМУ МОМЕНТУ, и если звучит гнетущая музыка – значит, момент будет особенно страшным. Так что всем хихикающим особам, рисующим профиль артиста Паттинсона в своих тетрадках, искренне рекомендуем провести хотя бы час в этой игре: думается, после первого же романтического свидания в подвале замка, что стоит на вершине мрачного черного утеса, они будут в ужасе вздрагивать от одного упоминания слова «вампир». И это, черт возьми, правильно.

## РЕЗЮМЕ

**Насколько страшно:** очень!
**Почему страшно:** нет, а чего вы хотели от вампиров?
**Для кого страшно:** для кого «сумерки» – фильм, а не время суток



## СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. Игровые ролики нарочно стилизованы под черно-белые немые фильмы начала прошлого века – так и аутентичней, и страшней.
2. Если в самом начале игры развернуться и открыть ворота, можно обнаружить саквояжи всех членов семьи, которых предстоит спасти.
3. Nosferatu – одна из первых игр, в которых картинка раскачивается в такт шагам главного героя.
4. Несмотря на то что во многих справочниках до сих пор можно найти адрес сайта разработчиков, посещать его не рекомендуется – студия давно распалась, а сайт превратился в мерзкую рекламную поделку.
5. Расположение отдельных комнат в игре всякий раз генерируется заново, то есть, если начать новую игру, наскоком пробежать по румынским залам не получится при всем желании.





# R.I.P.

2003–2012

Уважаемые читатели «РС ИГР».
К сожалению, номер журнала, который вы держите в руках, – последний. Долгие годы команда «РС ИГР» под руководством самых разных главредов трудилась над статьями ради вас. Хоть я никогда и не работал непосредственно в «РС ИГРАХ», все равно прекрасно помню, как издание запускалось, как его авторы радовались первым письмам читателей и читали их вслух всей редакцией. В те годы российский рынок компьютерных игр рос как на дрожжах, а вместе с ним – и журнал.
Сейчас, к сожалению, все иначе. В наши дни компьютерные игры в традиционном понимании – большие релизы на дисках, которые покупаются в магазине, – все больше сходят на нет. Развитие широкополосного доступа в Интернет и торрентов привело к тому, что геймерам не нужно выбирать игры – хоть легальные, хоть пиратские. Доступно все, сразу и бесплатно. И даже законопослушные геймеры все чаще покупают новинки в Steam, в обход российских издателей.
Меж тем, журнал не может существовать без поддержки со стороны партнеров. Откройте любой номер 2006 или 2007 года, посчитайте страницы с рекламой. Я знаю, вам они не нравились и не нравятся. Но именно они позволяли журналу быть толстым и красивым, оплачивать услуги лучших авторов и редакторов, финансировать поездки на зарубежные выставки. Конечно, вы тоже платите за журнал, покупая его в магазинах. Но с учетом всех посредников, до нас доходит едва ли не четверть этих средств, которые целиком тратятся на печать. Поэтому без рекламы выпуск журнала так же невозможен, как и без вашей финансовой поддержки. Главные редакторы, от Андрея Дронина до Кирилла Перевозчикова, постарались сделать так, чтобы вам все нравилось. Наши партнеры тоже ценят журнал. Но, к сожалению, сейчас в России выходит слишком мало компьютерных игр, чтобы их реклама окупала выпуск журнала.
Компания «Гейм Лэнд» компенсирует все неудобства читателям с действующей подпиской (свяжитесь с нами по контактам, указанным на сайте shop.glc.ru), а также выложит PDF-архив в открытый доступ. Часть авторов журнала продолжит работу в «Стране Игр» – надеюсь, что это издание хотя бы частично заменит вам любимые «РС ИГРЫ». Его финансовая ситуация – совершенно иная благодаря бурному росту рынка консолей PlayStation 3 и Xbox 360, а также более широкому спектру обсуждаемых в статьях вопросов и более взрослой аудитории. В 2012 году «Страна Игр» увеличится в объеме на 48 страниц и начнет закупать эксклюзивные материалы у авторитетных британских журналов Edge и PC Gamer.

Готов ответить на любые ваши вопросы на форуме журнала forum.gameland.ru
Константин Говорун,
редакционный директор


msi™
RU.MSI.COM
GT783
ЭКСКЛЮЗИВНАЯ СЕРИЯ
ИС-7
30 ШТ. В РОССИИ
Реклама. Товар сертифицирован.
msi
keyboard by
steelseries
www.steelseries.com
intel inside™
CORE™ i7
Умный.
И это видно.
★★★★★
Рейтинг процессора
MSI GT783. Кодовое имя серии "ИС-7"
Двигатель: Процессор Intel® Core™ i7-2670QM
Мощность: 16 Гигабайт оперативной памяти
Огневая мощь: форсированная видеокарта Nvidia GeForce GTX580M 2 Gb GDDR5
Обзор: Full HD дисплей 17,3 дюйма
Класс брони: Алюминиевый корпус
Грузоподъемность: 750GB SATA 7200rpm + 128GB SSD
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.